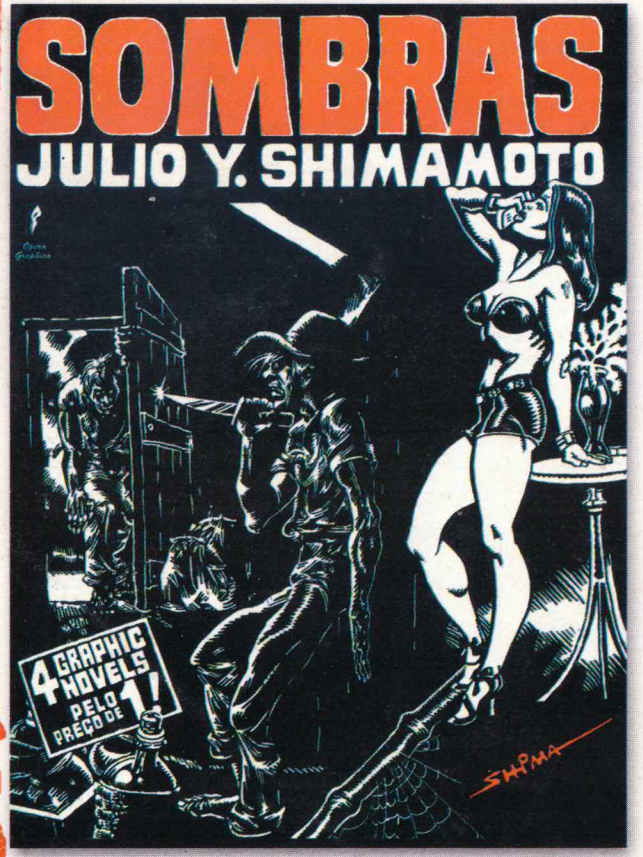
Não Perca! SHIMA

O Lançamento do Ano!

Júlio Shimamoto é um dos maiores nomes dos quadrinhos brasileiros. Se você acompanha nosso Curso de Desenho desde o começo, já percebeu que falamos sobre ele algumas vezes. E quando você ler essa Graphic Novel vai entender por que ele é tão importante para os quadrinhos nacionais. As histórias dessa Graphic são fantásticas. Quer ver só?



SEGURO
Um homem resolve se separar definitivamente de sua mulher e ficar com a gorda indenização do seguro dela. Só que para isso ela teria que estar... morta! E a morte tem facetas curiosas, pois os mortos podem voltar...

FOME
Quando o galeão espanho Tortuga fica à deriva no Oceano Atlântico e toda a comida acaba, só restou uma alternativa ao capitão: sortear, a cada dia, quem seria sangrado para servir de comida aos demais tripulantes. E assim é feito, até que sobram apenas dois...

SAMURAI
Tatsu Yamane era um samurai como os outros. Durante sua peregrinação, aprendeu com um velho uma técnica imbatível: apenas com os olhos, paralisar o oponente! Com essa nova habilidade, Yamane vencia todas as batalhas. Seu objetivo agora era desafiar os dois maiores lutadores... o grão-mestre Yagiu e, por fim, Miyamoto Musashi! Porém, antes disso, surgiu um estranho oponente...

MENECMA
Menecma é um sósia contratado por alguma personalidade famosa para substituí-la sempre que necessário. Quando Venâncio Saboya, rico dono de uma rede de supermercados, contratou o pobretão Andersão como seu "duplo", não imaginava o que poderia acontecer...

Enviamos para todo o Brasil

Tiragem limitada! Passe já na nossa loja, ou peça por carta. A revista custa R$ 6,90 (+ R$ 5,00 de despesas postais.) Comix Book Shop - Alameda Jaú, 1998 - São Paulo – SP – CEP 01420-002. Telefones: (011) 883.2142 e 3061.3893. Envie cheque nominal ou cheque-correio em nome da COMIX BOOK SHOP. Não esqueça de acrescentar a taxa de R$ 5,00 para manuseio e postagem. Como essa taxa é fixa, aproveite para pedir outros itens anunciados nessa edição.

R$ 1,00 UM REAL

COMIX BOOK SHOP MAGAZINE

Nº 7

STAR WARS MATRIX

escala

AFUU!!
SOPRANDO AS VELAS PARA BATMAN, TINTIN E TEX

NELSON DE CASTRO
UM DEMÔNIO BRASILEIRO NOS EUA

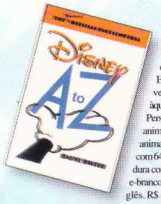
7 897763 563223

Anime sua Biblioteca

Tão divertido quanto assistir aos desenhos animados preferidos é também colecionar os livros sobre esses desenhos. Saber como foram feitos, as curiosidades e as histórias por trás de cada super produção e de seus criadores. Cada livro destes é uma aventura diferente pelo mundo da animação.

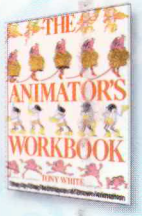
Computer Animation A whole new world

Amostras dos maiores estúdios norte-americanos de animação em computador: o processo criativo e as técnicas mais avançadas, do esboço ao projeto finalizado. Usa exemplos de grandes produções como **Toy Story**, **Reboot**, anúncios da **Coca-Cola**, vídeo games e o filme do **Spawn**. 28,5 x 22 cm. 144 páginas em cores. Edição de luxo com capa dura e sobrecapa. Texto em inglês. R$ 48,00



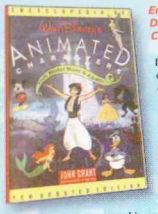
Disney A to Z

Tudo! Mas tudo mesmo que você queria saber sobre o fantástico mundo de Walt Disney num livro gigante! Em estilo dicionário com mais de 2.600 verbetes desde as obras mais famosas àquelas que o público brasileiro nunca viu. Personagens, desenhos, atores, dubladores, animadores... a história do maior estúdio de animação e parques temáticos em um livro com 640 páginas! Formato 26 x 18,5 cm. Capa dura com sobrecapa. Fotos internas em preto-e-branco, com encarte em cores. Texto em inglês. R$ 66,00



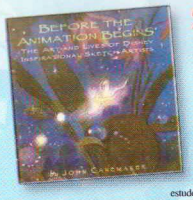
The Animator's Workbook

O passo-a-passo para quem quer aprender a desenhar. Todo o processo tradicional de se fazer um desenho animado. Explicação detalhada de toda a execução de uma animação, quadro a quadro. Como dar movimento ao personagem e aos objetos de maneira correta; as ferramentas do animador; estilos e técnicas; enfim, todas as dicas para quem quer dominar essa arte. Formato 21 x 28 cm. 160 páginas em cores. Edição de luxo, com capa cartonada. Texto em inglês. R$ 57,00



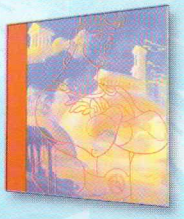
Enciclopedia of Walt Disney's Animated Characters

De **Mickey Mouse** a **Aladdin**, este livro traz as grandes produções dos Estúdios Disney analisadas a fundo. Dos curtas de animação até os longa-metragens para cinema e produções para tevê, os mais importantes personagens da história da Disney e também alguns dos primeiros e muito pouco conhecidos. Formato 24 x 32,5 x cm, 384 páginas ricamente ilustradas, em cores. Livro em capa dura com sobrecapa de acetato ilustrada. Texto em inglês. R$ 107,00



Before the Animation Begins

A execução de um desenho animado requer a participação de dezenas de artistas. E antes mesmo de se iniciar a animação propriamente dita, um batalhão de desenhistas libera toda sua criatividade para criar imagens que poderão ou não ser usadas na execução do desenho. Este livro mostra centenas de ilustrações e estudos que serviram de inspiração para a realização de alguns dos mais importantes projetos de animação dos Estúdios Disney. Formato 30 x 30 cm. Edição de luxo com 210 páginas em cores. Capa dura com sobrecapa. Texto em inglês. R$ 41,00

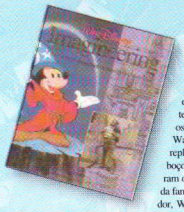


The Art of Hercules The Chaos of Creation

Esboços, anotações, ilustrações e páginas que são praticamente pôsteres em um belíssimo livro que conta toda a aventura que foi a criação do desenho animado **Hércules**, a produção dos Estúdios Disney que foi totalmente diferente do que se fazia até então. Edição de luxo no formato 30,5 x 28,5 cm. 194 páginas em cores. Capa dura com sobrecapa. Texto em inglês. R$ 89,00

Toy Story: The Art and Making of the Animated Film

Livro gigante com imagens maravilhosas sobre a primeira super produção realizada em computador. Repleto de esboços com estudos dos personagens, esculturas, diagramas de renderização, cenários e outros detalhes da execução do desenho que revolucionou a história da animação. Formato 28,5 x 36 cm. 128 páginas em cores. Capa dura com um desenho em terceira dimensão e sobrecapa. Texto em inglês. R$ 73,00



Walt Disney Imagineering

Obra luxuosa contando a história da criação do maior empreendimento do século: os parques temáticos de Walt Disney. Todos os detalhes de como o sonho de Walt se tornou realidade neste livro repleto de fotos, ilustrações e até esboços dos projetos originais que deram origem aos parques. Uma jornada fantástica pelo coração de seu criador, Walt Disney. Formato 33,5 x 26 cm. Capa dura com sobrecapa. 192 páginas em cores. Texto em inglês. R$ 89,00

The Art of Pocahontas

Cada novo desenho dos Estúdios Disney é uma obra de arte em si mesma. E Pocahontas não foi diferente. A história do colonizador europeu que se apaixona por uma índia foi um dos projetos mais ambiciosos da Disney. E a criação desse magnífico projeto está contada nesse livro. Formato 33,5 x 27 cm. Capa dura com sobrecapa. 200 páginas em cores. Texto em inglês. R$ 89,00

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Para ter essas fantásticas obras em sua biblioteca, entre em contato com a **Comix Book Shop**. Você pode efetuar o pagamento por cheque nominal ou cheque-correio em nome de **Comix Book Shop**. Ao valor total de seu pedido, acrescente mais R$ 5,00 para despesas de manuseio e postagem. Como essa taxa é fixa, aproveite para comprar vários livros de uma vez só, ou junte os amigos e faça um pedido em conjunto. Se puder, visite nossa loja. Você vai adorar! Nosso endereço: **Alameda Jaú, 1998 - Jardins - São Paulo - SP - CEP 01420-002. Telefones: (011) 883.2142 e (011) 3061.3893.**

nº 07 é uma publicação da
Comix Book Shop
Endereço: Alameda Jaú, 1998
São Paulo-SP - CEP 01420-002
Fones: (011) 883.2142 / 3061.3893
Atenção: além da loja e da banca, não temos outras filiais

Diretores
Camilo Reis Rodrigues
Camilo José Freitas Rodrigues

Atendimento ao Consumidor
Anita, Camilo, Édi, Jorge, Josiel, Zé

Agradecimentos
Arthur Garcia

Menção honrosa a
Gedeone Malagola

Projeto e realização
Estúdio Opera Graphica
(011) 825.4469

Diretor
Carlos Mann

Chefe de Redação
Dario Chaves

Assistente de Redação
Pedro Bahia

Editor
Maurício Sellmann

Colaboração
Carlos G. Gananhian, Sergio P. Couto, Franco de Rosa, Júlio Schneider

Edição de Arte
Marcos Freitas

Equipe de Arte
André Hernandez, André Miyazawa, Daniel Ching, Daniela Carrara, Ed Peixoto, Eduardo Louzada, Gieni Rebelo, JFerraz, Lílian Maruyama, Ulisses Perez

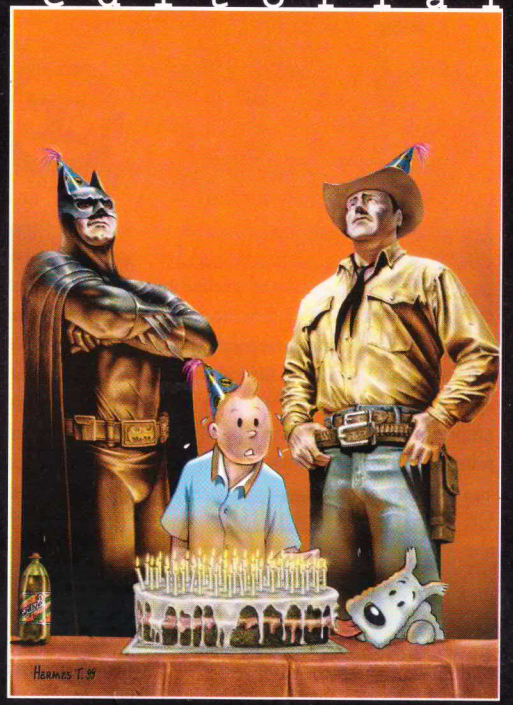
Equipe de Redação
Eduardo Torelli, Marcos Lopes

Secretário de Redação
Claudio Alexandre de Medeiros

Distribuição
Fernando Chinaglia Distribuidora

A CASA FICA CHEIA EM DIA DE FESTA

editorial



Foi difícil escolher quem ficaria nestas páginas e quem seria chutado fora no meio de tanta informação. Até a tradicional coluna de mr. Pedro Bahia quase ficou desalojada. Mas isto é Brasil, isto é *Comix* e para tudo se dá um jeito.

Aproveitando a festa de 60 anos do Homem-Morcego, resolvemos homenagear outros dois ícones decanos dos quadrinhos: o belga *Tintin* e o caubói italiano *Tex* — que já é cinqüentão desde o ano passado, mas que merecia ser lembrado mesmo com atraso. Nosso presente para eles é a capa exclusiva desta edição, pintada por Hermes Tadeu.

O nosso entrevistado do mês também pinta, borda e passa roupa. Você pode não lembrar o nome *Nelson de Castro* ainda, mas com certeza já viu algum card, uma capa de revista ou uma HQ inteira criada por ele. O homem é *mezzo* brasileiro e conta sobre sua carreira na pátria ianque.

A Bolsa do Mês sofre uma plástica para ficar melhor: de agora em diante, uma análise mais profunda de uma revista por mês. Abrimos com *A Maldição de Spawn*.

Fique ainda com as curiosidades sobre a Força recauchutada de *George Lucas* e a misteriosa matriz de *Keanu Reeves*, os maiores sucessos da temporada de cinema 99 — por coincidência, duas ficções científicas.

E que a Força esteja com vocês até o mês que vem!

drops

A grana chegou

A Marvel Entertainment recebeu uma injeção na forma de financiamentos de 60 milhões de dólares do maior grupo financeiro do mundo, o Citigroup. O valor estará disponível para aplicações em todos os setores e atividades da empresa. Além dos quadrinhos, uma grande prioridade agora é cinema.

Quem é vivo...

E não é que ele voltou atrás na sua decisão de abandonar a carreira? Anthony Hopkins parece ter resolvido seus problemas amorosos, dizem, e vai retornar ao cinema em breve. Ele estaria se juntando a Tom Cruise e Thandie Newton (*Bem-Amada*) na Austrália para as filmagens de *Missão Impossível 2*. Hopkins será visto em breve aqui no Brasil ao lado de Cuba Gooding Jr. no thriller *Instinto*.

A vida como ela é

Como visto na seção *Drops* da revista *Comix #5*, a DC está lançando o selo *Realworlds* com histórias dos super-heróis passadas no mundo em que vivemos. A editora faz mistério, mas já se sabe que Harlan Ellison (*The Dream Corridor*) e Peter David (*Aquaman*) estariam trabalhando numa aventura do Super-Homem para a nova linha.

E dá-lhe Spawn!

McFarlane com a corda toda. Além de *Spawn* e *Curse of Spawn*, a turma do herói Al Simmons ganha mais títulos regulares: *Spawn — The Dark Ages* e *Sam & Twitch*, sem falar em *Cy-Gor* (a ser escrito por Rick Veitch) e uma nova revista com histórias inseridas na continuidade de Spawn.

Comix no Salão

A *Comix* marcou presença no Salão Internacional do Livro de São Paulo no último mês de abril com um dos stands mais visitados do evento. Razões para isso não faltaram. Uma delas, aliás, a *Comix Especial*, contando a história das histórias em quadrinhos, ainda está nas bancas.

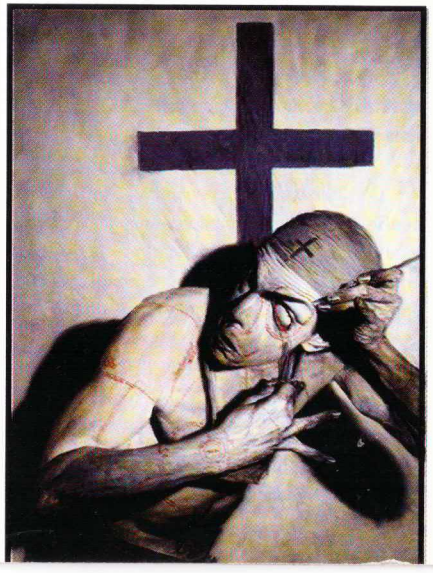
A grande atração do stand foi o Spawn esculpido pelo artista mineiro Helder Moore em tamanho natural. A estátua tinha 1,86 m mas pesava apenas 25 kg graças ao material utilizado: uma mistura de poliuretano, fibra e resina. Os olhos emanavam uma luz verde como o dos quadrinhos.

O Spaen está em exposição permanente na loja da Comix na Jaú. Entre os próximos trabalhos do Helder estão Batman e Darth Maul (*Guerra nas Estrelas*). Você pode contatá-lo em Belo Horizonte no fone (031) 381-2013.

E que tal ver as últimas novidades da Comix na sua escola ou faculdade? Basta ligar para (011) 3061-2559 e pedir informações sobre o stand da loja.

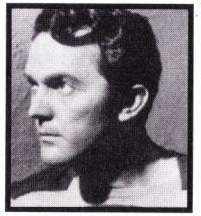
Lee e não acreditei

Jim Lee tem tudo para estar sorrindo de uma orelha à outra. Além da estável situação de seu estúdio Wildstorm sob as asas do conglomerado Time-Warner, ele estréia no selo DC/Vertigo no primeiríssimo número da coletânea de contos de terror *Flinch*: ilustra história escrita por Richard Bruning (*Gangland*). Além disso, a Wildstorm foi indicada a cinco prêmios Eisner, o mais importante dos quadrinhos americanos, pelos títulos *Stormwatch*, *Kurt Busiek's Astro City* e *Battle Chasers*, todos inéditos no Brasil.



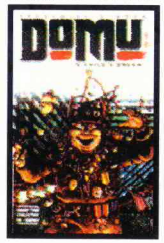
Para o alto...

Kirk Alyn foi o primeiro Super-Homem do cinema. Já havia sido dançarino profissional e tinha 37 anos quando foi escalado pela Columbia para viver o Homem de Aço num daqueles seriados antigos de cinema, em 1948. Ele voltou a interpretar o Super-Homem em 1950, e depois voltou para a Broadway. Morreu no último dia 14 de março, aos 88 anos.



Doom

Domu, o mangá sobre uma batalha entre paranormais num condomínio japonês, está em fase de pré-produção na Touchstone Pictures. Ao contrário de outra obra famosa de Katsushiro Otomo, *Akira*, *Domu* vai virar filme com gente de carne e osso. O nome mais cotado para o projeto é de um amante dos filmes fantásticos, o diretor Guillermo Del Toro (*Mutação*, *Cronos*), que também desenvolve uma versão cinematográfica de *Hellboy*, o personagem dos quadrinhos de Mike Mignola (publicado no Brasil pela Mythos), para a Universal Pictures.



Made in Japan

A bola da vez em Hollywood se chama anime e mangá. E a Disney está mais interessada no tema que ninguém. Além de *Domu* (a Touchstone é um estúdio da família Disney), estão em desenvolvimento *Star Blazers* (*Patrulha Estelar*) e *Sailor Moon*, entre outros. A atriz Geena Davis estaria fortemente inclinada a confirmar sua participação no último.

Aula de quadrinhos

Sob a supervisão de uma das maiores autoridades em quadrinhos no Brasil, Álvaro de Moya, acontece em São Paulo um Curso de Histórias em Quadrinhos interessados a todo mundo, desde leigos a fãs. Embora as inscrições para o curso já tenham sido encerradas, você pode

drops

acompanhar ainda o filé mignon desse evento e ainda por cima de graça. Ainda dá tempo de pegar uma parte do evento. Dia 1º/7 começa uma exposição de originais de autores europeus. Dia 5/7 o artista Paolo Serpieri, criador de Druuna, dará uma palestra e distribuirá autógrafos. No dia 8/7 é a vez de Quino, criador da Mafalda. O local é o SESC Consolação. Informações: tel (011) 234.3081.

Caminho de sons

Oscar de melhor trilha dramática para... Roberrrrto! Blearghhh! Na pavorosa festa da Academia este ano (exceto pela presença da hilária Whoopi Goldberg), algumas das muitas grandes injustiças foram deixar *Grandes Esperanças*, de Patrick Doyle, e *Deuses e Monstros*, de Carter Burwell, fora da lista dos indicados e ver *A Vida É Bela* ganhar um absurdo prêmio de trilha dramática.

Outro nome para guardar: Don Davis, o responsável pela trilha que mistura samplers e orquestra de *The Matrix*. A genial soundtrack do filme conta com Massive Attack, Rage Against The Machine e Marilyn Manson, Deftones e Prodigy, entre outros.

A trilha de *Tarzan*, da Disney, é assinada por Mark Mancina (*Pânico*), com canções de arranjos percussivos pesados ao estilo de *O Rei Leão* criadas por Phil Collins.

Jerry Goldsmith volta este ano a um gênero que ele adora, o terror, nas trilhas de *A Múmia* e *The Haunting*.

Traseiro verde

Deodato está de volta para deleite dos leitores norte-americanos, que nunca viram glúteos femininos que se equiparem aos desenhados pelo artista. Ele estréia criação própria (em parceria com o roteirista David Campiti) ainda esse ano pela *Wildstorm*. O título do projeto, uma revista regular, é *Jade Warriors* (Guerreiros de Jade).

Xis-filés

A linha adolescente futurista da Marvel, MC2, ganha um reforço mutante, *Wild Thing*, a filha de Wolverine e Psylocke. A heroína ganhou sua revista como resultado de uma votação entre leitores.

O editor Matt Powers não confirma, mas também não desmente: Wolverine ganha suas garras de adamantium de volta em *Wolverine #145*, a edição comemorativa dos 25 anos do personagem.

A produtora Lauren Shuller-Donner (*Mensagem Para Você*) confirmou a escalação de Ian McKellen (o James Whale de *Deuses e Monstros*) como o Magneto do filme da Fox. Patrick Stewart aceitou ser o Professor Xavier e as filmagens devem finalmente começar em meados de 99.

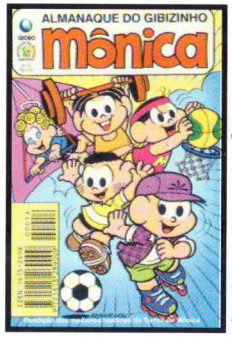
Marcando a volta de Rob Liefeld à Marvel e à sua criação, *Cable*, o verão americano terá o mutante rebelde cara a cara com Apocalipse, um evento com partcipações especiais de vários figurões do universo mutante. Julho também verá a publicação de uma história inédita de Chris Claremont e Rick Leonardi, direto dos arquivos esquecidos da editora. Chama-se *X-Men:True Friends* e é estrelada por Kitty Pride e Rachel Summers.

Finalmente revelada toda a formação da equipe de *Astonishing X-Men*, o novo título mutante: Cíclope, Jean Grey, Cable, Mercúrio, Dentes-de-Sabre, Arcanjo, X-Man, Longshot, Blink, Fera, Homem de Gelo, Magneto, Wolverine, e Polaris.

Lugares barra-pesada

O piloto da nova série de Chris Carter, *Harsh Realms*, foi orçado em 6,5 milhões de dólares e as filmagens ocorreram em Vancouver, Canadá. O novo projeto do criador de *Arquivo X* gira em torno de um detetive contratado para encontrar um garoto desaparecido em um universo virtual. No elenco, D. B. Sweeney (*Spawn*) e Samantha Mathis (*A Última Ameaça*).

Gente fina



Maurício de Sousa e seu estúdio foram foco de um artigo da revista inglesa *Comics International*. O texto o chama "Walt Disney brasileiro" e se ampara em estatísticas segundo as quais os 11 títulos nacionais da *Turma da Mônica* vendem 50 milhões de exemplares por ano, um feito invejável num país em plena recessão e, acima de tudo, em um mercado mergulhado em crise no mundo inteiro.

Notas da cripta

Terror é a palavra de ordem. No cinema, vem aí o adolescente *Killing Mrs. Tingle*, de Kevin *Pânico* Williamson; a refilmagem do clássico de casa mal-assombrada *The Haunting*, por Jan De Bont (*Twister*); o satânico *Lost Souls*, do cinematógrafo Janusz Kaminski (*A Lista de Schindler*); o tubarônico *Deep Blue Sea*, de Renny Harlin (*Duro de Matar 2*) e o independente *The Blair Witch Project*, um grande sucesso do Festival de Sundance.

drops

Mike Mignolla continua investigando os quintos dos infernos com seu *Hellboy*, mas também aceitou o convite da Oni Press para lançar uma nova série de terror, *Jenny Finn*, em que a personagem-título é a chave para uma praga que está transfor-mando os cidadãos londrinos da Era Vitoriana em monstros. A minissérie é ilustrada por Troy Nixey.

No Brasil, a Gulliver faz a festa dos horrormaníacos com o lançamento da coleção de bonecos de monstros do cinema e dos quadrinhos da McFarlane Toys, como os famigerados Jason e Freddy Krueger. **Cada boneco: R$ 55,00**

! Biscoito fino

A Meribérica está de volta à *terra brasilis*. Obras de gente como Bilal, Jodo-rowsky, Hugo Pratt, Frank Miller e Geoff Darrow e muitos outros agora estão disponíveis em português aqui também. Quem distribui é a Editora Promo. Um dos carroschefe da Meribérica é a *Seleções BD*, uma revista de histórias inéditas ao estilo da *Heavy Metal*, apresentando autores portugueses e brasileiros.

* Últimas notícias

Novidade no mercado: a revista *Superclub!* da Editora Canaã, editada por nosso colaborador Franco de Rosa, traz notícias sobre super-heróis todo mês.

Com o sucesso de *A Múmia* nos EUA (45 milhões de dólares no primeiro fim de semana), a Universal resolveu reativar a pré-produção de *The Incredible Hulk*, que já havia consumido 20 milhões antes de assustar os executivos e ser engavetada.

O show do Kiss em Sampa foi mais desorganizado que cantina em dia de domingo. Entrava quem queria. E os tais dos óculos 3D? Onde foram parar? Bola fora. A única coisa que salvou foi nossa presença maçiça, mesmo que espalhada pelo chão!

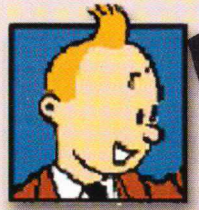
Atendendo a pedidos, o prazo de votação para o *Zé Awards* ficou estendido até o dia 20 de junho. Resultado na próxima edição.

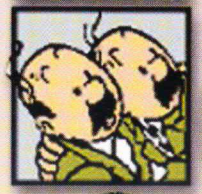
Emails para **drops@comix.com.br**

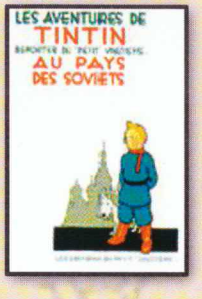
Alguns dos produtos acima estão disponíveis na

LIVRARIA COMIX BOOK SHOP
Alameda Jaú, 1998 - São Paulo - SP - CEP: 01420-002
Tel: (011) 883-2142/ (011) 3061-3893
Vendas sob encomenda para todo o Brasil

TCHIM-TCHIM







Um brinde ao setentão Tintin

Apenas para evitar enganos: Tintin não é francês, é belga. Se Hercule Poirot, o detetive de Agatha Christie já ficava melindrado com a confusão, imagine os fãs do jornalista aventureiro criado pelo cartunista Georges Rémi, mais conhecido como Hergé (R. G., as iniciais de seu nome invertidas).

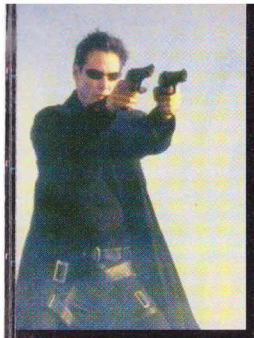
Hergé trabalhava como contador na revista católica ortodoxa *Le Vingtième Siècle* e foi convidado para ilustrar histórias em um novo suplemento, o *Le Petit Vingtième*. Estreou seu prórpio personagem, um misto de escoteiro e repórter loiro e adolescente, com uma história anticomunista chamada *Tintin au Pays des Soviets*. O ano era 1929.

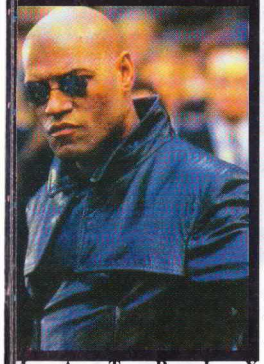
Para a terceira aventura, que deveria se passar na China, um padre mandou Remi pesquisar mais sobre os lugares em que ambientava suas histórias. A partir da década de 30, todas as histórias de Tintin passaram a ser publicadas em álbum — 24 até a morte do autor em 1983, incluindo o último e inacabado *Tintin et l'Alph Art* —, com um visual mais apurado e sempre levando o jovem herói a um lugar exótico do globo, ou mesmo ao espaço, no melhor estilo das clássicas aventuras. Tintin foi enriquecido por uma deliciosa galeria de coadjuvantes, como o seu fox terrier Milou (criado em 1928 para outra história), os gêmeos detetives Dupont e Dupond, o conspirador compulsivo General Alcazar e o enfezado Capitão Haddock. Infelizmente, os seus álbuns pararam de ser reeditados no Brasil, mas suas aventuras em desenho animado podem ser acompanhadas semanalmente no canal a cabo Cartoon Network.

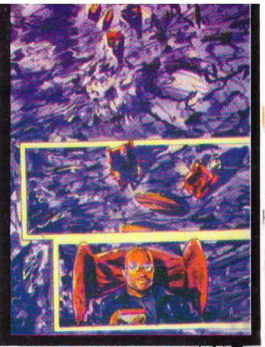
A Tintin-mania explodiu na década de 90 com a criação até de uma rede de lojas de souvenirs por toda a Europa. Mesmo assim, no ano em que ele comemora 70 anos, o seu passado fascistóide veio à tona com alarde no Festival de Quadrinhos de Angoulême este ano. Uma das grandes acusações a Hergé é a de permitir a publicação das histórias do personagem em jornais nazistas durante a ocupação da Bélgica pela Alemanha na Segunda Grande Guerra. A favor dele está o fato de que ele foi o grande responsável pelo florescimento da prolífica indústria de quadrinhos belga.

E Tintin nisso tudo? Como o colaboracionista francês que virou astro em Hollywood, Maurice Chevalier, o jovem herói continua suas aventuras tentando passar uma borracha nisso tudo.

Maurício Sellmann
(mauricio@comix.com.br)







O QUE É A MATRIZ?

Por dentro da maior sensação do ano nos cinemas (depois de Star Wars) Por Carlos G. Gananhian

Depois de passar 1998 lançando uma bomba atrás da outra (*Os Vingadores, A Espada Mágica, O Mensageiro* etc.), a Warner tirou o pé do buraco esse ano. *The Matrix*, o primeiro megalançamento do estúdio em 99 entrou em cartaz por lá no dia 31 de março e já rendeu mais de 125 milhões de dólares só nos EUA, quebrando recordes de lançamento para os meses de março/abril. Tudo indica que o sucesso vai se repetir aqui no Brasil.

A história do filme não pode ser contada sob risco de estragar as surpresas do filme. Vá ao cinema sabendo apenas que Neo (Keanu Reeves) é um pobre dublê de hacker/programador que se vê envolvido com terroristas liderados por Morpheus (Laurence Fishburne) para desvendar o segredo da Matriz do título. E você já está sabendo demais.

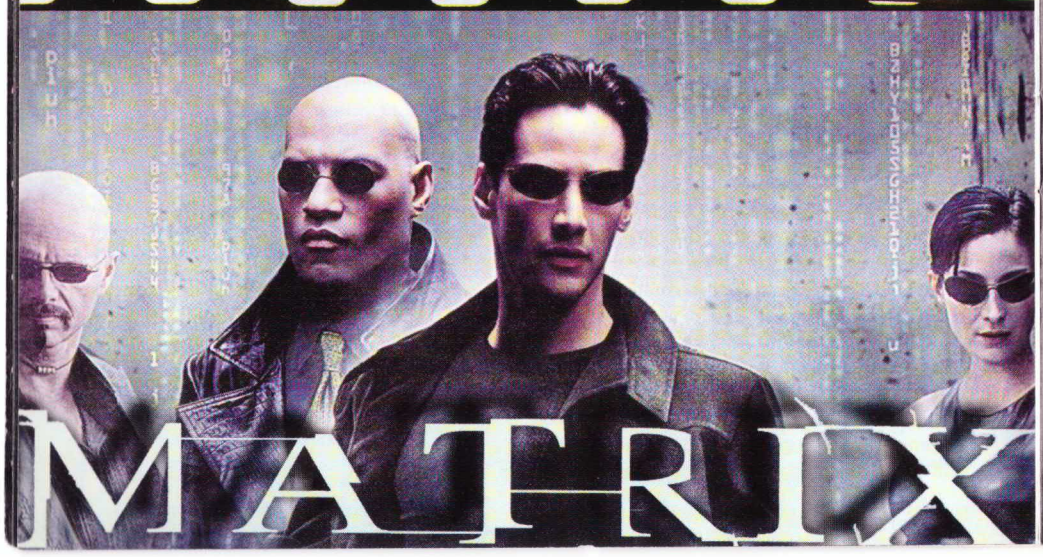
As mentes criativas por trás de *Matrix* são os irmãos Larry e Andy Wachowski, roteiristas, diretores e produtores executivos do filme (juntamente com Joel Silver, de *Máquina Mortífera*). Eles já tinham escrito o suspense *Assassinos*, com Stallone e Banderas, e haviam estreado na direção com o policial erótico *Ligadas pelo Desejo*, um filme de direção estilizada e estrutura sofisticada que acabou servindo de trampolim para os dois.

O roteiro de *The Matrix* estava sendo cozinhado havia cinco anos quando Joel Silver resolveu bancar o filme de quase 63 milhões de dólares, filmado nos estúdios da Fox em Sidney, Austrália (onde está sendo filmado *Missão Impossível 2*).

As complexas cenas de arte marcial foram coreografadas pelo veterano dos filmes de artes marcias de Hong Kong, Yuen Woo Ping, conhecido por seu trabalho com Jackie Chan e Jet Li.

Uma das inovações, entre os embasbacantes efeitos visuais do filme, é uma técnica de fotografia chamada Bullet-Time, onde 200 câmeras fixas captam os atores em movimento e geram uma imagem fluida, permitindo um controle preciso da velocidade da cena pelo computador. Alguns desses efeitos demoraram quase um ano para ficarem prontos.

Para fãs de quadrinhos, uma última surpresa: os storyboards ficaram a cargo de Steve Skroce (*Supreme*) e o desenho conceitual da produção foi obra de Geof Darrow (*Hard Boiled*). Pode não bater *Guerra nas Estrelas* nas bilheterias, mas não vai fazer feio. Confira.



STAR WARS EPISODE 1

ATENÇÃO!
Se você não sabe nem quer saber detalhes sobre a história do filme, não leia o texto abaixo.

Por Maurício Sellmann

George Lucas produziu o filme do próprio bolso. Parte dos 115 milhões de dólares investidos no projeto vieram de um contrato milionário (100 milhões de dólares) com a fabricante de brinquedos Hasbro, que produzirá com exclusividade os bonecos e miniaturas de *Episódio I*. Ah, e Lucas é acionista da Hasbro.

Até hoje, *Guerra nas Estrelas* já rendeu em licenciamento e merchandising algo em torno dos 4,5 bilhões de dólares. Como a Fox não acreditava no potencial de *Star Wars* na época de seu lançamento, concordou em ceder todos os direitos sobre o filme ao próprio Lucas, feliz da vida com essa decisão.

O filme tem praticamente o dobro de efeitos ópticos usados em *Titanic*. Há três anos, toda a tecnologia utilizada em sua produção ainda não estava disponível.

A *Ameaça Fantasma* do título não é nem tanto Anakin Skywalker, o futuro Darth Vader, mas o maquiavélico Darth Sidious, um dos Lordes de Sith, cujo rosto não aparece o filme inteiro, mas que manipula todos os acontecimentos dos bastidores. A revelação de sua identidade deve ser um dos pontos altos do *Episódio II*, fazendo um paralelo com "Luke, eu sou seu pai" dito por Darth Vader em *O Império Contra-Ataca*.

Grande parte da crítica norte-americana recebeu *Episódio I* com frieza, exatamente como o fizeram com *Guerra nas Estrelas*, um filmezinho de baixo orçamento lançado em 1977.

A música de John Williams está à altura da série. O tema de Anakin Skywalker é a famosa *Marcha Imperial* em um arranjo com tons mais suaves, menos sombrios. Se você prestar bastante atenção, ouvirá o *leitmotif* de nove notas da Marcha em várias faixas do CD.

E se você viu os títulos das faixas do CD, já sabe que o personagem de Liam Neeson, o sábio Jedi Qiu-Gon Jinn, morre no final.

Os números dos primeiros dias de exibição nos EUA foram literalmente épicos: 3000 cinemas, muitos exibindo o filme 24 horas por dia, com casa lotada em todas as sessões; 40 milhões de dólares até o raiar do sol da quinta-feira, o dia seguinte ao lançamento; 300 milhões de dólares de prejuízo para a indústria norte-americana, cujos funcionários se pirulitaram do trabalho para assistir ao filme.

Nenhum estúdio foi louco de agendar suas melhores apostas para o verão norte-americano em data próxima à estréia de *Episódio I* (19 de maio). Apenas a comédia romântica *Notting Hill*, com Julia Roberts e Hugh Grant, aventurou-se pelas redondezas no calendário (28 de maio).

Em matéria de nomes, Lucas desta vez se superou. Rainha Amidala é invenção do homem. E não só isso: o grande Terence Stamp, que já foi *O Colecionador* e o General Zod (*Superman*), acabou como Capitão Panaka, conselheiro da Rainha Bucal, ou melhor, Amidala.

No meio de todo esse frisson, que incluiu o bando de malucos acampado na porta dos cinemas por um mês antes da estréia, o vice-diretor da Twentieth Century Fox, Tom Sherak, saiu-se com essa frase: "É só um filme. É um grande filme pelo qual todos estávamos esperando, mas é só um filme".

TUDO BEM MAS...

Por Pedro Bahia
montebahia@hotmail.com

Uma amiga minha ficou indignada com a entrevista que a Regina Casé deu à Revista da Folha. Ela me falou: "...Ela disse que paulista não vê pobre! Ora, o que é isso que pede dinheiro pra gente na esquina!" A minha opinião é que São Paulo é um lugar único. Há algum tempo atrás eu e um amigo meu (ao contrário do que possam falar, Daniel, eu sempre o terei na mais alta estima **mesmo!**) montamos uma editora, e uma revista que alguns já devem ter ouvido falar chamada *Snort!*

A revista não saiu até hoje, e se isto interessar a alguém, posso me deter a falar sobre tudo o que aconteceu outra hora. O que posso falar hoje para vocês é que tudo foi uma viagem louca em um mundo pequeno e difícil de se ter como real! Lembro de um dia estarmos voltando pela Avenida Nações Unidas de uma reunião, e comentamos que as pessoas de São Paulo não sabiam onde viviam. Achávamos que era uma grande chance que estávamos tendo, porque o trabalho que estávamos realizando só poderia ser desenvolvido em São Paulo.

Não sei se fomos inocentes no que pensávamos. Isto foi em 96. O Real tinha credibilidade, todo mundo achava nossos planos incríveis, e nós achávamos incrível que ninguém até então não tivesse feito o que nós estávamos fazendo.

Em São Paulo é fácil acreditar. É um pouco nosso arremedo tupiniquim de sonho americano. Embora uma geração de cartunistas e afins nos negue o direito a ter super-heróis, temos estas aspirações ao que parece impossível. Mas quem ainda liga para eles? Quem ainda lembra de seus deboches? Hoje temos o Homem-Aranha de Belém do Pará, e a Mulher Maravilha da Paraíba! Não tardará, e teremos nosso Super-Homem, e ele morará em São Paulo!

Nesta questão concordo com Mauro dos Prazeres (co-proprietário de uma editora/distribuidora) em parte. Ele diz que ainda não apareceu quem saiba fazer. Uma liderança que molde tudo como nos quadrinhos infantis, em que fomos agraciados com Maurício de Sousa, só para citar o mais popular. E quando se pensa neste "Stan Lee" messiânico olhamos para São Paulo em busca de sinais. Discos voadores e novos baianos, ou uma voz que faça tudo ter sentido. O mais ridículo é que as pessoas parecem realmente precisar de alguém que as faça acreditar nelas mesmas.

Os paraenses querem fazer uma ponte de quase dois quilômetros, similar às afamadas de Nova Iorque, e então mataremos Gwin Stancey com estilo! Quero dizer que concordo com Regina Casé. Mas 50% das revistas são absorvidas por São Paulo, e isto conta no nosso caso. Concordo com Regina Casé, e como eu gostaria de discordar. Como diz uma das poucas musicas que tocam por aqui: "Desperta, São Paulo!" Esqueça seus campesinos italianos e pare de odiar seus baianos, e se assuma paulista, e centro de idéias, centro editorial. Tragam um jumento. Coloquem nele nosso messias. Deixe que desfile na Paulista, e seja crucificado no Birmann da Marginal.

O que fazer... O Brasil é assim! No norte açaí é para dormir!

14º MEGAPROMOÇÃO

DE 29 DE JUNHO A 26 DE JULHO DE 1999

COMIX

APROVEITE ESTA QUEIMA DE OFERTAS E VISITE NOSSA LOJA!

Horários de funcionamento:
Seg. a sexta das 10:00 às 20:00 hs / Sábado das 10:00 às 18:00 hs.
A partir de Junho, abriremos todos os Domingos e feriados das 11:00 às 17:00 hs

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Basta enviar cheque nominal a comix book shop no valor total de seu pedido acrescido de R$ 5,00 para despesas de manuseio e postagem.
Envie juntamente uma lista legível contendo os nomes ou códigos dos itensdesejados a:

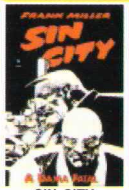
COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - Jardins - São Paulo - SP - CEP: 01420-002
Fones: (011) 883-2142 / 3061-3893
Para compras através de depósito bancário, faça um consulta telefônica

IMPERDÍVEL
Lançamentos!! HQ's nacionais 20% e importados 10% de desconto

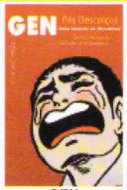
PREÇOS IGUAIS SÓ DAQUI A 6 MESES, SE O ESTOQUE DURAR

megapromoçao comix book shop

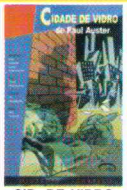
HQ'S COM O MELHOR PREÇO



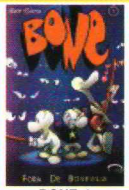
SIN CITY
~~DE R$ 19,00~~
POR R$ 15,20



GEN
~~DE R$ 19,00~~
POR R$ 15,85



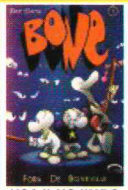
CID. DE VIDRO
~~DE R$ 15,80~~
POR R$ 12,40



BONE 1
~~DE R$ 13,50~~
POR R$ 10,80

BONE 2
~~DE R$ 13,50~~
POR R$ 10,80

COMIC BOOK
~~DE R$ 19,00~~
POR R$ 15,85

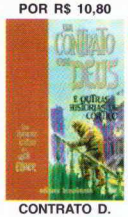


USAJI YOJIMBO
~~DE R$ 15,50~~
POR R$ 12,40

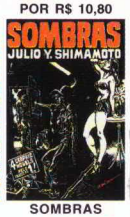
B. PERDIDAS
~~DE R$ 15,50~~
POR R$ 12,40

MAUS 1
~~DE R$ 17,20~~
POR R$ 13,75

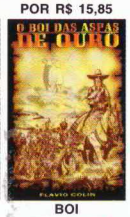
MAUS 2
~~DE R$ 17,20~~
POR R$ 13,75



CONTRATO D.
~~DE R$ 15,00~~
POR R$ 12,00

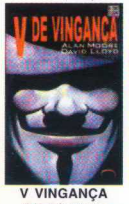


SOMBRAS
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,00

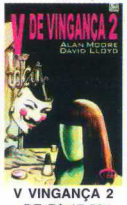


BOI
~~DE R$ 3,00~~
POR R$ 2,50

FLASH GORDON
~~DE R$ 12,00~~
POR R$ 9,60



V VINGANÇA
~~DE R$ 16,00~~
POR R$ 12,80



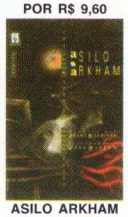
V VINGANÇA 2
~~DE R$ 17,50~~
POR R$ 14,00

O ESPÍRITO
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 16,00

H. IDEAL
~~DE R$ 15,50~~
POR R$ 12,40

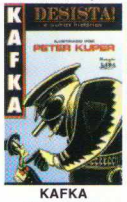
SOTTOVOCE
~~DE R$ 9,00~~
POR R$ 7,20

V. TULUM
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 16,00

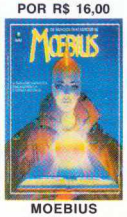


ASILO ARKHAM
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 16,00

ALIENS
~~DE R$ 10,00~~
POR R$ 8,00

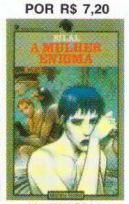


KAFKA
~~DE R$ 13,00~~
POR R$ 10,40

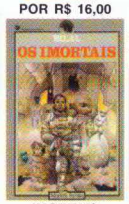


MOEBIUS
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 16,00

HQ MUSICA
~~DE R$ 32,00~~
POR R$ 25,60



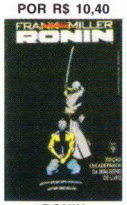
M. ENIGMA
~~DE R$ 15,00~~
POR R$ 12,00



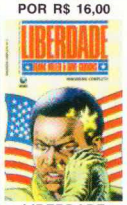
IMORTAIS
~~DE R$ 15,00~~
POR R$ 12,00

ELEKTRA VIVE
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 16,00

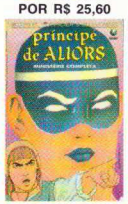
ELEKTRA ASS.
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 16,00



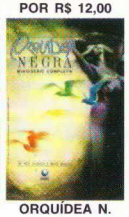
RONIN
~~DE R$ 30,00~~
POR R$ 24,00



LIBERDADE
~~DE R$ 10,00~~
POR R$ 8,00

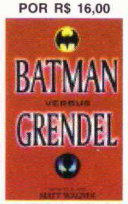


P. ALIORS
~~DE R$ 10,00~~
POR R$ 8,00

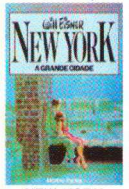


ORQUÍDEA N.
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 16,00

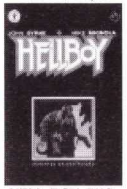
BATMAN/ALIENS
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,50



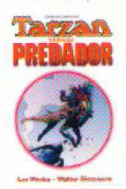
BATMAN VS. G.
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,50



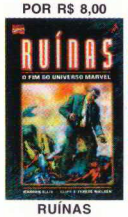
NEW YORK
~~DE R$ 24,00~~
POR R$ 17,00



HELL BOY ENC.
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,50



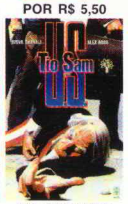
TARZAN VS. P.
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,50



RUÍNAS
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,50

BLACKLASH 1 E 2
~~DE R$ 10,00~~
POR R$ 8,00

HOMEM ANIMAL
~~DE R$ 7,00~~
POR R$ 5,00



TIO SAM 1 E 2
~~DE R$ 10,00~~
POR R$ 8,00

COMPLETE SUA COLEÇÃO DE HQ'S E APROVEITE O NOSSO DESCONTO

STAR WARS - IMPÉRIO DO MAL - MS 1 AO 3 - ~~DE R$ 18,00~~ **POR R$ 14,40**
ANGELA - MS 1 AO 3 - ~~DE R$ 19,00~~ **POR R$ 15,90**
SPAWN - FENDA DE SANGUE - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 8,00**
MONTRO DO PÂNTANO/HELLBLAZER - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 28,00~~ **POR R$ 20,00**
PREACHER - VIAGEM PRO TEXAS - 1 E 2 - ~~DE R$ 11,00~~ **POR R$ 8,00**
PREACHER - 1 AO 14 - ~~DE R$ 5,50~~ **POR R$ 4,00** CADA
PREACHER ESPECIAL - 1 - ~~DE R$ 5,50~~ **POR R$ 4,00**
SHADE - O HOMEM MUTÁVEL - O GRITO AMERICANO - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 14,00~~ **POR R$ 9,00**
SHADE, MONSTRO, PAT. DO DESTINO - ~~DE R$ 7,00~~ **POR R$ 5,60**
VAMPS - MS 1 AO 3 - ~~DE R$ 13,00~~ **POR R$ 10,00**
MARVELS - MS 1 AO 4 - ~~DE R$ 40,00~~ **POR R$ 30,00**
MORTE - O GRANDE MOMENTO DA VIDA - MS 1 AO 3 - ~~DE R$ 15,00~~ **POR R$ 12,00**
MANSÃO DOS SEGREDOS - MS 1 AO 5 - ~~DE R$ 27,50~~ **POR R$ 20,00**
THE DREAMING - REINO DOS SONHOS - MS 1 AO 3 - ~~DE R$ 15,00~~ **POR R$ 10,00**
SANDMAN - TEATRO DO MISTÉRIO - A VAMP - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 7,00**
SANDMAN - TEATRO DO MISTÉRIO - O ESCORPIÃO - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 11,00~~ **POR R$ 8,00**
HELLBOY - DESPERTAR DO DEMÔNIO - MS 1 AO 3 - ~~DE R$ 13,50~~ **POR R$ 10,00**
SOLDADO DESCONHECIDO - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 7,00**
O EXTREMISTA - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 7,00**
WOLVERINE/GAMBIT - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 8,00**
JUSTICEIRO ANO UM - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 11,00~~ **POR R$ 8,00**
BATMAN DUAS CARAS - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 11,00~~ **POR R$ 7,00**
CABLE - SANGUE E METAL - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 11,00~~ **POR R$ 7,00**
A RESSUREIÇÃO DE FÊNIX - (CAPA CARTONADA) - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 8,00**
AS AVENTURAS DO JOVEM CABLE - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 8,00**
X-MEN - MS 1 AO 3 (JIM LEE) - ~~DE R$ 20,00~~ **POR R$ 16,00**
RANMA $^1/_2$ - 1 AO 5 - ~~DE R$ 3,20~~ **POR R$ 2,00**
A ERA DE OURO - MS 1 AO 4 - ~~DE R$ 20,00~~ **POR R$ 14,00**
KID ETERNIDADE - MS 1 AO 3 - ~~DE R$ 15,00~~ **POR R$ 10,00**
HELLBLAIZER - 1 AO 11 - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,00** CADA
OS INVISÍVEISO - (TUDO EM QUADRINHOS) MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 8,00**
TRANSMETROPOLITAN - MS 1 AO 3 - ~~DE R$ 16,50~~ **POR R$ 13,00**
MISTÉRIO DIVINO - MS 1 AO 2 - ~~DE R$ 13,00~~ **POR R$ 10,00**
DOUTOR ESTRANHO - EDIÇÃO ESPECIAL - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 3,00**
SANDMAN - TEATRO DA MEIA NOITE - EDIÇÃO ESPECIAL - ~~DE R$ 7,00~~ **POR R$ 5,00**
SANDMAN - 1 AO 3 (RELANÇ.) - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,50** - CADA - 50 AO 60 - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,00** - CADA - - 75 - ~~DE R$ 6,50~~ **POR R$ 5,00**
SANDMAN - TEATRO DO MISTÉRIO - ESPECIAL - (ALEX ROSS) - 1 - ~~DE R$ 6,50~~ **POR R$ 5,00**
SHADE, MONSTRO, PAT. DESTINO ENC. - ~~DE R$ 7,00~~ **POR R$ 5,60**
PAU BRASIL (PACOTE C/ 8 EDIÇÕES) - ~~DE R$ 15,00~~ **POR R$ 12,00**
PARALELAS (PACOTE C/ 3 EDIÇÕES) - ~~DE R$ 7,00~~ **POR R$ 5,40**
BATMAN / JUSTICEIRO - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,00**
HOMEM ARANHA: VINGANÇA 1E 2 - ~~DE R$ 12,00~~ **POR R$ 9,60**
BATMAN: VOLTA À SANIDADE 1 AO 4 - ~~DE R$ 18,00~~ **POR R$ 14,40**
BATMAN: A ESPADA DE ARAEL 1E 2 - ~~DE R$ 10,00~~ **POR R$ 8,00**
X-MEN GÊNESIS - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,00**
EQUIPE X / TEAM 7 - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,00**
DC VS. MARVEL 1 - ~~DE R$ 18,00~~ **POR R$ 14,40**
VENON VS. RÚNICO - ~~DE R$ 3,90~~ **POR R$ 3,20**
HOMEM ARANHA / ULTRAFORCE - ~~DE R$ 3,90~~ **POR R$ 3,20**
EXILADOS VS. X-MEN - ~~DE R$ 3,90~~ **POR R$ 3,20**
AKIRA 34, 35, 36, 37, 38 CADA - ~~DE R$ 7,00~~ **POR R$ 5,60**
DE VOLTA À ERA DE APOCALIPSE - ~~DE R$ 3,90~~ **POR R$ 3,20**
DAETHBLOW E WOLVERINE - ~~DE R$ 4,90~~ **POR R$ 4,00**
GEN 13 / GERAÇÃO X - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,00**
GERAÇÃO X / GEN 13 - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,00**
CLANDESTINO 1 - ~~DE R$ 6,00~~ **POR R$ 4,80** 2 AO 6 - ~~DE R$ 5,00~~ **POR R$ 4,00**
ALM. VERTIGO (METAL PESADO) 01 - ~~DE R$ 7,00~~ **POR R$ 3,50**

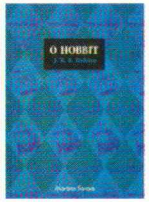
megapromoçao comix book shop

megapromoção comix book shop

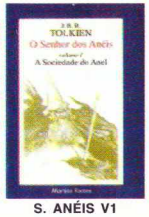
megapromoção comix book shop

PARA QUEM GOSTA DE LER, LIVROS

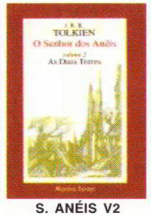
BELAS MALDIÇÕES
~~DE R$ 42,00~~
POR R$ 34,00



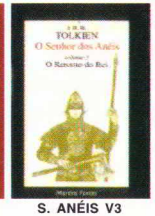
O HOBBIT
~~DE R$ 25,50~~
POR R$ 20,40



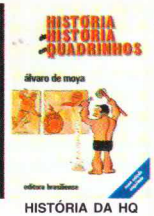
S. ANÉIS V1
~~DE R$ 29,00~~
POR R$ 23,90



S. ANÉIS V2
~~DE R$ 29,00~~
POR R$ 23,90



S. ANÉIS V3
~~DE R$ 29,00~~
POR R$ 23,90



HISTÓRIA DA HQ
~~DE R$ 21,00~~
POR R$ 17,00

DRUNNA
1 AO 4
~~DE R$ 7,00~~
POR R$ 5,00 CADA
NA COMPRA GANHE UM PÔSTER!

HEAVY METAL
1 AO 15
~~DE R$ 7,00~~
POR R$ 5,00 CADA
16 AO 22
~~DE R$ 3,50~~
POR R$ 2,50 CADA

BRAZILIAN HEAVY METAL
~~DE R$ 13,10~~
POR R$ 5,00
SÓ 50 EXEMPLARES!

CARDS COM 10% DE DESCONTO

SIMPSONS
~~DE R$ 8,00~~
POR R$ 3,20

XENA
~~DE R$ 5,50~~
POR R$ 5,00

SILVER AGE
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,40

X-FILES
~~DE R$ 5,50~~
POR R$ 5,00

SPAWN
~~DE R$ 5,00~~
POR R$ 4,50

CREATORS
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,40

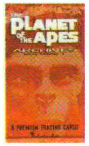
BUFFY 2
~~DE R$ 7,50~~
POR R$ 6,50

S. PARK
~~DE R$ 5,00~~
POR R$ 4,50

ALIEN
~~DE R$ 5,00~~
POR R$ 4,50

L. SPACE
~~DE R$ 5,00~~
POR R$ 4,50

S. WARS 1
~~DE R$ 7,50~~
POR R$ 6,80



P. APES
~~DE R$ 5,50~~
POR R$ 5,00

OLIVIA 98
~~DE R$ 5,50~~
POR R$ 5,00

S. SOLD.
~~DE R$ 3,50~~
POR R$ 3,00

CARDGAMES - NAC. 20% - IMPORT. 10%

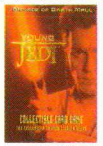
6ª ED. MAÇO
~~DE R$ 18,00~~
POR R$ 14,50

6ª ED. PAC.
~~DE R$ 4,70~~
POR R$ 3,80

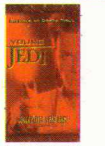
LEG. URZA
~~DE R$ 4,70~~
POR R$ 3,80

SAGA URZA
~~DE R$ 4,70~~
POR R$ 3,80

XMEN OP
~~DE R$ 6,00~~
POR R$ 5,40



Y. JEDI MAÇO
~~DE R$ 26,50~~
POR R$ 23,85



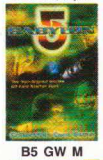
Y. JEDI PAC.
~~DE R$ 9,00~~
POR R$ 8,00

RAGE MAÇO
~~DE R$ 22,50~~
POR R$ 20,00

RAGE PAC.
~~DE R$ 5,50~~
POR R$ 4,95

B5 MAÇO
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 18,00

B5 PAC.
~~DE R$ 6,50~~
POR R$ 5,85



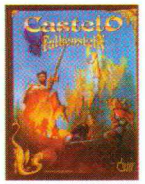
B5 GW M
~~DE R$ 32,50~~
POR R$ 29,25

B5 GW P
~~DE R$ 8,50~~
POR R$ 7,65

B5 SHAD P
~~DE R$ 8,50~~
POR R$ 7,65

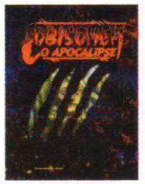
RPG - LINHA NAC. COM 20% DESC.

GURPS BÁSICO
~~DE R$ 80,00~~
POR R$ 24,00

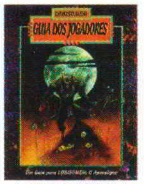


CAST. FALKENSTEIN
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 36,00

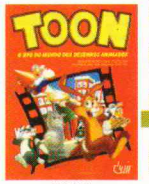
MAGO
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 36,00



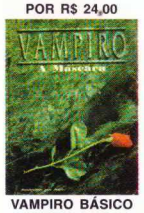
LOBISOMEM
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 36,00



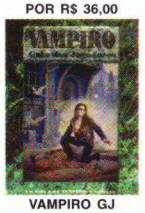
LOBISOMEM GJ
~~DE R$ 39,00~~
POR R$ 31,20



TOON
~~DE R$ 28,50~~
POR R$ 22,80

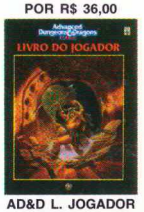


VAMPIRO BÁSICO
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 36,00



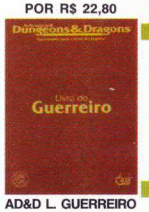
VAMPIRO GJ
~~DE R$ 39,00~~
POR R$ 31,20

AD&D L. MESTRE
~~DE R$ 42,00~~
POR R$ 33,60

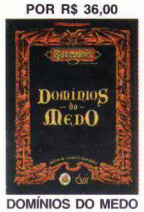


AD&D L. JOGADOR
~~DE R$ 46,00~~
POR R$ 36,80

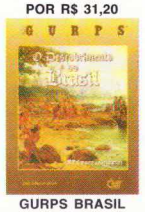
AD&D L. MONSTRO
~~DE R$ 47,00~~
POR R$ 37,60



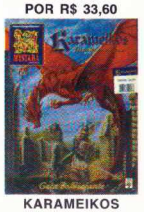
AD&D L. GUERREIRO
~~DE R$ 28,50~~
POR R$ 22,80



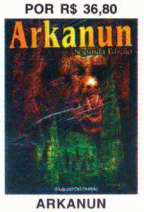
DOMÍNIOS DO MEDO
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 36,00



GURPS BRASIL
~~DE R$ 7,00~~
POR R$ 5,60



KARAMEIKOS
~~DE R$ 30,00~~
POR R$ 24,00



ARKANUN
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 16,00

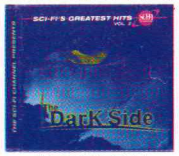
CYBERPUNK
~~DE R$ 29,00~~
POR R$ 23,20

BATTLETECH
~~DE R$ 39,90~~
POR R$ 31,90

CD'S - TRILHAS SONORAS DE FILMES

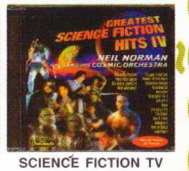
SPAWN
~~DE R$ 26,50~~
POR R$ 21,00

SPACE JAM
~~DE R$ 26,50~~
POR R$ 21,00



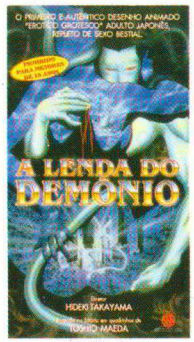
THE DARK SIDE
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 40,00

FINAL FRONTIERS
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 40,00



SCIENCE FICTION TV
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 40,00

VÍDEOS - ANIMES - DIVERSOS TÍTULOS



ANIME-01
~~DE R$ 49,90~~
POR R$ 45,00

ANIME-03
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00

ANIME-04
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00

ANIME-05
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00

ANIME-06
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00

ANIME-07
~~DE R$ 25,00~~
POR R$ 20,00

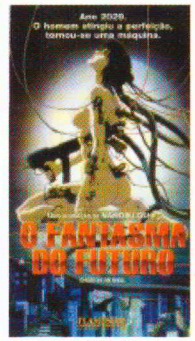
ANIME-08
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00

ANIME-09
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00

ANIME-10
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00

ANIME-11
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00

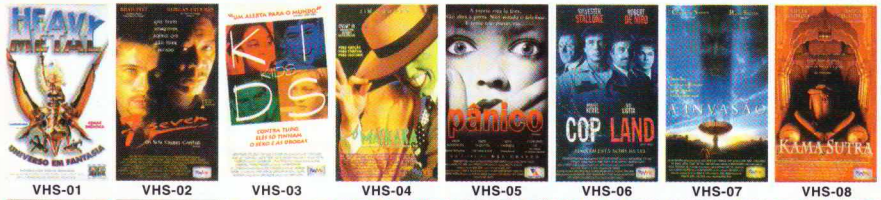
ANIME-12
~~DE R$ 20,00~~
POR R$ 17,00



ANIME-13
~~DE R$ 25,00~~
POR R$ 20,00

megapromoção comix book shop

VÍDEOS - CLÁSSICOS E NOVOS SUCESSOS - ~~DE R$ 25,00~~ POR 20,00



VHS-01 VHS-02 VHS-03 VHS-04 VHS-05 VHS-06 VHS-07 VHS-08

VHS-09 VHS-10 VHS-11 VHS-12 VHS-13 VHS-14 VHS-15 VHS-16

VHS-17 VHS-18 VHS-19 VHS-20 VHS-21 VHS-22 VHS-23 VHS-24

O MELHOR DAS HQ'S EUROPÉIAS

A M. INCLINADA
~~DE R$ 40,00~~
POR R$ 36,00

SONO MONSTRO
~~DE R$ 30,00~~
POR R$ 27,00

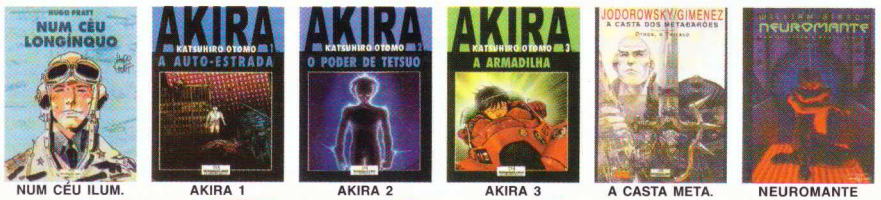
VERÃO ÍNDIO
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 40,00

SIGNO CAPRICOR.
~~DE R$ 32,00~~
POR R$ 28,50

BALADA DO MAR
~~DE R$ 55,00~~
POR R$ 49,50

HARD BOILED 2
~~DE R$ 27,50~~
POR R$ 24,50

COLEÇÃO O MERCENÁRIO - ~~DE R$ 18,00~~ - POR R$ 16,00 CADA VOLUME



NUM CÉU ILUM.
~~DE R$ 32,50~~
POR R$ 28,50

AKIRA 1
~~DE R$ 32,50~~
POR R$ 28,50

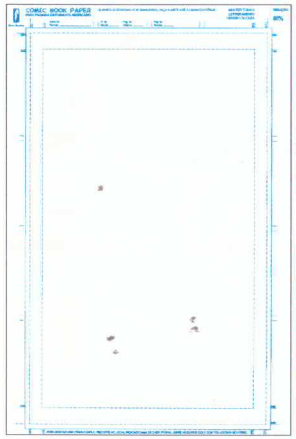
AKIRA 2
~~DE R$ 32,50~~
POR R$ 28,50

AKIRA 3
~~DE R$ 32,50~~
POR R$ 28,50

A CASTA META.
~~DE R$ 24,50~~
POR R$ 22,00

NEUROMANTE
~~DE R$ 15,00~~
POR R$ 13,50

APROVEITE ESTA GRANDE PROMOÇÃO E APRENDA A DESENHAR FACILMENTE



BLOCO DE PAPEL PARA DESENHO - 20FLS.
~~DE R$ 9,90~~
POR R$ 7,90

C. P. DESENHO 1
~~DE R$ 4,50~~
POR R$ 3,60

C. P. DESENHO 2
~~DE R$ 4,50~~
POR R$ 3,60

C. P. DESENHO 3
~~DE R$ 4,50~~
POR R$ 3,60

C. P. DESENHO 4
~~DE R$ 4,50~~
POR R$ 3,60

C. P. DESENHO 5
~~DE R$ 4,50~~
POR R$ 3,60

C. P. DESENHO 6
~~DE R$ 4,50~~
POR R$ 3,60

C. P. DESENHO 7
~~DE R$ 4,50~~
POR R$ 3,60

C. B. DESENHO 1
~~DE R$ 3,90~~
POR R$ 3,10

DES. ANATÔMICO
~~DE R$ 31,00~~
POR R$ 27,00

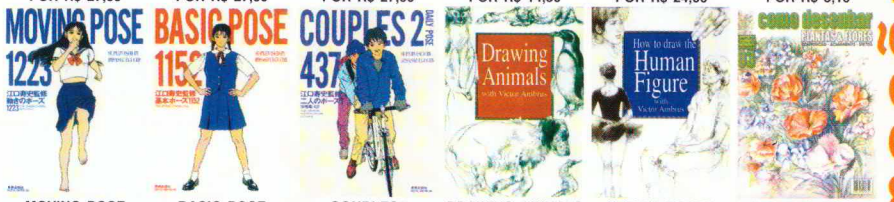
FIGURA HUMANA
~~DE R$ 31,00~~
POR R$ 27,00

LUZ E SOMBRA
~~DE R$ 31,00~~
POR R$ 27,00

H. EM QUADRINHOS
~~DE R$ 18,00~~
POR R$ 14,50

Q. A. SEQÜENCIAL
~~DE R$ 27,00~~
POR R$ 24,00

C. B. DESENHO 2
~~DE R$ 3,90~~
POR R$ 3,10



MOVING POSE
~~DE R$ 49,90~~
POR R$ 45,00

BASIC POSE
~~DE R$ 49,90~~
POR R$ 45,00

COUPLES2
~~DE R$ 49,90~~
POR R$ 45,00

DRAWING ANIMALS
~~DE R$ 49,90~~
POR R$ 45,00

HUMAN FIGURE
~~DE R$ 49,90~~
POR R$ 45,00

C. B. DESENHO 3
~~DE R$ 3,90~~
POR R$ 3,10

T-SHIRTS - VÁRIAS ESTAMPAS E TAMANHOS

X-FILES
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

ULTRAMAN
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

STAR TREK
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

Q. FANTÁSTICO
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

STAR TREK CONT.
DE R$ 12,00
POR R$ 9,90

STAR TREK
DE R$ 12,00
POR R$ 9,90

SHAZAN
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

MADMAN
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

SPIDER-MAN
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

SUPERMAN
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

LANTERNA VERDE
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

BATMAN
DE R$ 9,90
POR R$ 8,90

megapromoção comix book shop

megapromoção comix book shop

KITS PARA MONTAR E PINTAR BY RYUJI

KIT SUPER GIRL
~~DE R$ 40,00~~
POR R$ 36,00

KIT MYSATO
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 40,50

KIT GLORY
~~DE R$ 40,00~~
POR R$ 36,00

KIT VAMPIRELLA
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 40,50

AN GODDESS
~~DE R$ 45,00~~
POR R$ 40,50

KITS PINTADOS SÓ SOB ENCOMENDA. AGUARDE PARA FINAL DE JULHO, ESTAREMOS RECEBENDO KITS AMT STAR WARS - EPISÓDIO 1

CHAVEIROS ~~DE R$ 6,00~~ POR R$ 5,00 CADA

ESTÁTUAS , BUSTOS, MEMORIABLIA ...

FAIRCHILD
~~DE R$ 65,00~~
POR R$ 57,00

SPAWN
~~DE R$ 140,00~~
POR R$ 125,00

LANTERNA VERDE
~~DE R$ 120,00~~
POR R$ 108,00

SUPERMAN
~~DE R$ 120,00~~
POR R$ 108,00

ULTRAMAN
~~DE R$ 50,00~~
POR R$ 45,00

TOMB RAIDER
~~DE R$ 75,00~~
POR R$ 68,00

SHAZAM
~~DE R$ 65,00~~
POR R$ 57,00

SUPER MOÇA
~~DE R$ 65,00~~
POR R$ 57,00

HOMEM DE FERRO
~~DE R$ 65,00~~
POR R$ 57,00

BUSTO MARVIN
DE R$ 20,00
POR R$ 16,00

BUSTO NATIONAL KID
DE R$ 20,00
POR R$ 16,00

SOUTH PARK
DE R$ 18,00
POR R$ 16,00

LOST SPACE
DE R$ 12,00
POR R$ 10,00

PIN L. VERDE
DE R$ 6,00
POR R$ 5,00

PIN KISS
DE R$ 5,00
POR R$ 4,50

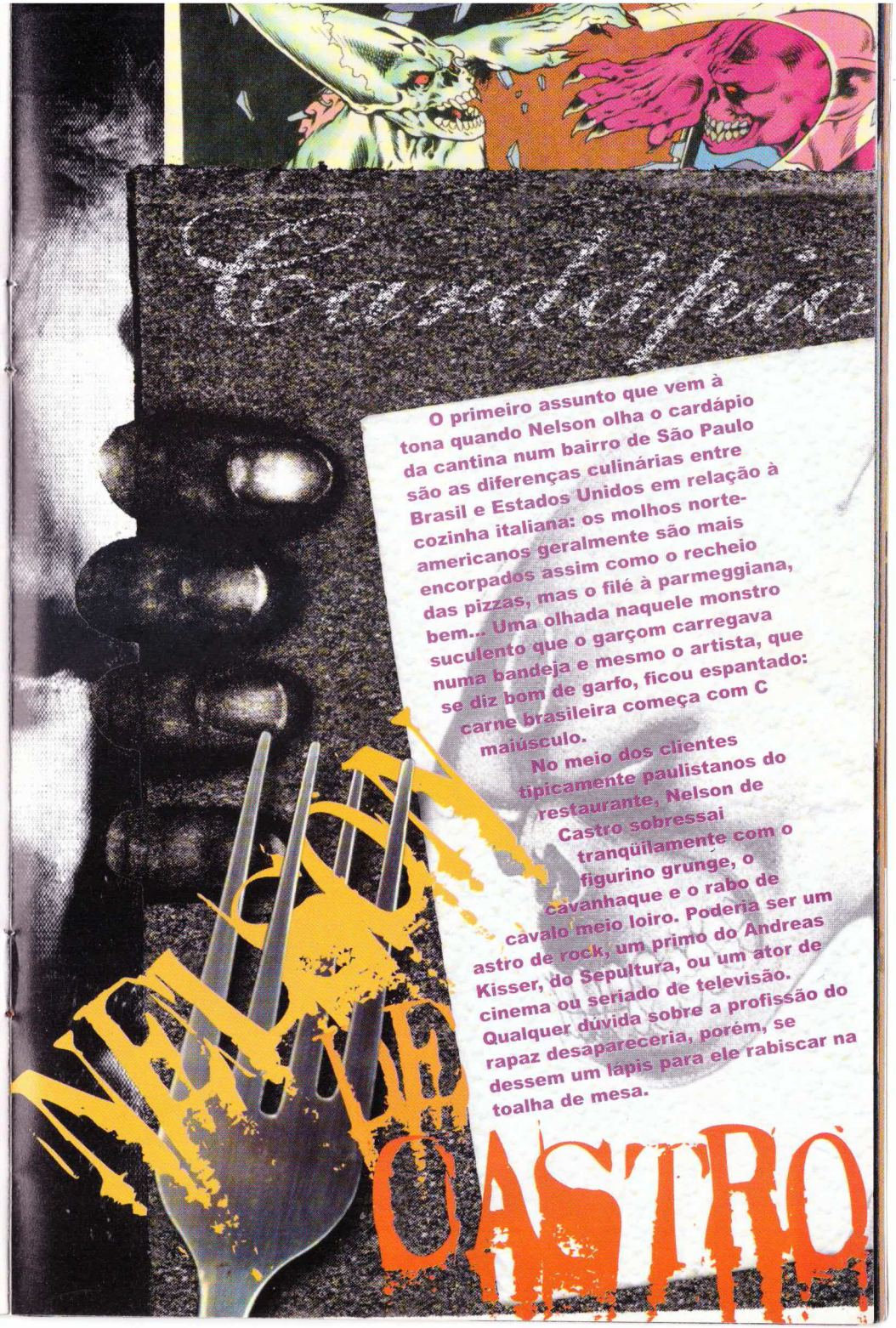
ANEL S.MAN
DE R$ 7,50
POR R$ 6,50

ANEL S.MAN
DE R$ 7,50
POR R$ 6,50

ANEL BATMAN
DE R$ 7,50
POR R$ 6,50

ANEL BATMAN
DE R$ 7,50
POR R$ 6,50

X-FILES
DE R$ 12,00
POR R$ 10,00



O primeiro assunto que vem à tona quando Nelson olha o cardápio da cantina num bairro de São Paulo são as diferenças culinárias entre Brasil e Estados Unidos em relação à cozinha italiana: os molhos norte-americanos geralmente são mais encorpados assim como o recheio das pizzas, mas o filé à parmeggiana, bem... Uma olhada naquele monstro suculento que o garçom carregava numa bandeja e mesmo o artista, que se diz bom de garfo, ficou espantado: carne brasileira começa com C maiúsculo.

No meio dos clientes tipicamente paulistanos do restaurante, Nelson de Castro sobressai tranqüilamente com o figurino grunge, o cavanhaque e o rabo de cavalo meio loiro. Poderia ser um astro de rock, um primo do Andreas Kisser, do Sepultura, ou um ator de cinema ou seriado de televisão. Qualquer dúvida sobre a profissão do rapaz desapareceria, porém, se dessem um lápis para ele rabiscar na toalha de mesa.

NELSON DE CASTRO

Desenhar ele aprendeu na prestigiosa School of Visual Arts de Nova York. Foi aluno do saudoso Joe Orlando, Gene Colan, Carmine Infantino, todos feras.

Joe me mandou para ver Carmine, que estava fazendo uns projetos especiais, e eu trabalhei ajudando Carmine por um tempão. Um cara engraçado, típico de Nova York.

Mas a primeira coisa minha que fiz sozinho e chamou a atenção foi uma capa de **Motoqueiro Fantasma** *para a Marvel.*

O nome não trai a procedência. Bem, até aí Joe Madureira e Humberto Ramos têm nome de brasileiro, mas não são. Nelson, porém, é produto legítimo, filho de brasileiros e educado e radicado nos Estados Unidos. Ele insiste para conversarmos em português o máximo possível a fim de ficar confortável com nossa língua. E embora fale com sotaque, consegue se expressar fluentemente. Sua (bela) irmã transita melhor entre o inglês e o português tupiniquim, mas só fica conosco tempo suficiente para cumprimentar-nos e dar um beijo de até logo no irmão. Ela posou como modelo para ele em vários trabalhos, inclusive um card de Jean Grey, a mutante ruiva dos X-Men. Acredite, Jean Grey existe.

Voltando ao assunto, como ele conseguiu aquele primeiro trabalho na poderosa Marvel Comics?

Fui mostrar meus trabalhos na Marvel e Don Daly **[editor da Marvel]** *gostou de um quadro que eu fiz do Robocop. Então pediu que eu fizesse cópias o arquivo da editora. Levei uma semana fazendo isso. Aproveitei e fiz também uma ilustração do Motoqueiro Fantasma, que ele mostrou para* **[a editora da Marvel]** *Bobbie Chase. A ilustração acabou como uma capa para o* **Ghost Rider Annual.** *Para mim foi uma grande coisa fazer isso enquanto ainda estava na escola.*

Nessa época, a Dark Horse Comics adquiriu os direitos de adaptação para os quadrinhos de *Robocop*, que antes eram da Marvel. Ótima oportunidade para sacar aqueles desenhos do Robocop do portfólio novamente e mandar para a editora. Acabou fazendo capas para várias minisséries da lata policial e de outros personagens, como *Prime Suspect*, para a Dark Horse.

(Em se tratando de histórias em quadrinhos nessa época) *eu fiz uma de seis páginas sobre o Surfista Prateado para uma edição especial da Marvel, mas ela é muito difícil de achar hoje em dia. Eu pensava em criar uma coisa minha. Foi na época em que começaram a lançar vários projetos independentes* **[o boom de quadrinhos independentes nos EUA no final da década de 80].**

Ele mostrou alguns quadros pintados de um personagem chamado Eudaemon para Randy Stradley, diretor criativo da Dark Horse, e, com a experiência de todos aqueles serviços prestados até então, pediu para fazer uma história só sua para a editora.

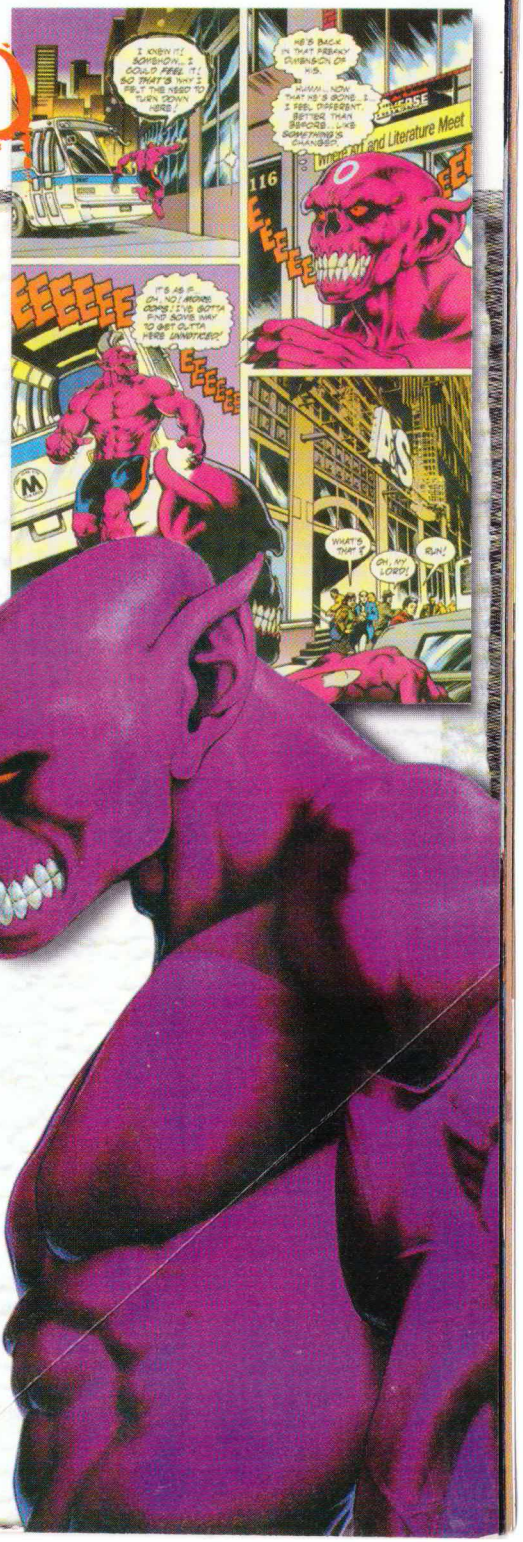
Ele disse: "Legal, vamos testar". Fiz então uma historieta em três partes, com oito páginas cada, toda em preto e branco, para a **Dark Horse Presents [coletânea de várias histórias curtas].** *Os leitores que enviaram cartas gostaram e ele deu o sinal verde para que eu fizesse uma minissérie. Enquanto isso, surgiram vários outros trabalhos para fazer ao mesmo tempo, como uma capa para* **Aliens X Predator** *e eu fiquei com muito medo de perder o prazo da minissérie. Eu fiz o lápis e a arte-final e aquele era meu projeto. Eu estava muito ansioso. Mas foi tudo bem. Até hoje, eu nunca perdi um prazo.*

Atraso é algo que passa longe do vocabulário de profissionais que trabalham com ilustração, como Frank Frazetta ou Julie Bell.

Se ilustradores perdem o prazo para entregar um trabalho, entram numa lista negra. Os editores ou diretores de arte podem não chamá-los para trabalhar para eles de novo porque essa arte geralmente é para lançar um produto ou outra coisa na qual eles estão investindo muito dinheiro e eles precisam que se cumpra o prazo de verdade.

Mas nos quadrinhos isso é quase comum. Os editores já dizem: "Eu preciso do trabalho para essa sexta-feira". Ele não precisa realmente do trabalho para essa sexta-feira, mas para a próxima. É que ele já sabe que o desenhista vai chegar na primeira sexta-feira e dizer: "Ah, minha namorada brigou comigo e me colocou pra fora de casa..."

Eudaemon, a minissérie colorida em 3 partes, da Dark Horse, foi publicada em 1993. Conta a



história de Bob Formazzo, um rapaz de Nova York que recebe, um belo dia, a visita de seu pai. Este revela que ele, na verdade, pertence a uma longa linhagem de demônios de uma outra dimensão e morre revelando ao filho sua verdadeira forma monstruosa. Dali em diante, cabe a Bob seguir com a missão do pai e proteger nossa dimensão de um misterioso ser chamado Mordare. O estilo de Nelson respeita a longa linhagem de monstros sagrados com quem estudou: em vez de splash pages e personagens contorcidos em poses espetaculares mas anatomicamente impossíveis, ele conta sua história no estilo tradicional e desenhando um local que conhece muito bem, a cidade de Nova York. O número 3 termina com um gancho para futuras minisséries, que nunca vieram.

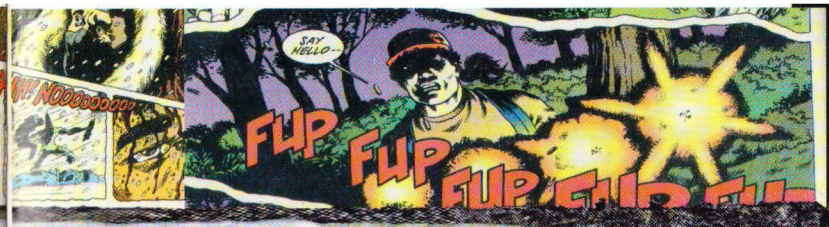
A revista foi lançada na época em que tudo caiu. O primeiro vendeu 35 mil exemplares, o que naquela época era muito mal porque tudo estava vendendo muito. Eu estava esperando que vendesse 60, 80 mil.

Como Nelson viria a saber depois pelo próprio Randy Stradley, as vendas "das outras" também não estavam tão boas assim. A crise de vendas que se seguiu à euforia da década de 80 nos quadrinhos norte-americanos começou em meados da década de 90 e a indústria não se recuperou totalmente até hoje. Para que você tenha uma idéia, 35 mil exemplares seria um sucesso estrondoso aqui no Brasil, onde a tiragem média de uma revista é de 30 mil e raramente se vende tudo isso. Nos EUA, porém, esses números não são grande coisa. Até hoje, *Spawn* ultrapassa a casa dos cem mil exemplares por mês tranqüilamente. Nelson teve o azar de publicar seu projeto na pior hora possível.

O segundo fez 18 mil exemplares. Mas o bom é que a venda da terceira mostra como os leitores gostaram do primeiro porque os donos de livrarias já sabem os números de vendas do primeiro e fazem os pedidos em cima disso. Quando o segundo foi publicado, ainda não dava para saber quanto o primeiro tinha vendido. Assim, o terceiro vendeu mais, 25 mil exemplares. Se eu tivesse lançado seis meses antes, teria me saído bem melhor. Bad timing.

Hora de seguir em frente. Nelson voltou à técnica que o lançou nos quadrinhos, a pintura. Seu próximo trabalho foram os cards da série *Marvel Masterpieces* (1995).

O encontro com o responsável pelo projeto na Fleer/Skybox (empresa que lança os cards com personagens da Marvel) *foi engraçado. Ele me perguntou: "Quantos você pode fazer? Uns 3 por semana?" Eu olhei pra ele e disse: "Que é isso, cara? Tá fumando maconha?* [risos] *Nada disso. Posso fazer quatro por mês, cinco no máximo". Ele ficou espantado: "Que é isso! Você pode fazer mais. Os outros artistas me disseram que podem fazer dez, até quinze por mês". Ele ficou meio desanimado, mas assinamos o contrato mesmo assim. Eu fui o único cara, no final do projeto, que não atrasou. E eu tinha pedido o prazo maior! Os outros 3 artistas que participaram do projeto estavam todos bem atrasados. Então* [o pessoal da Fleer] *ficou muito feliz comigo porque fui o único que os deixou dormir tranqüilos.*



E depois disso?

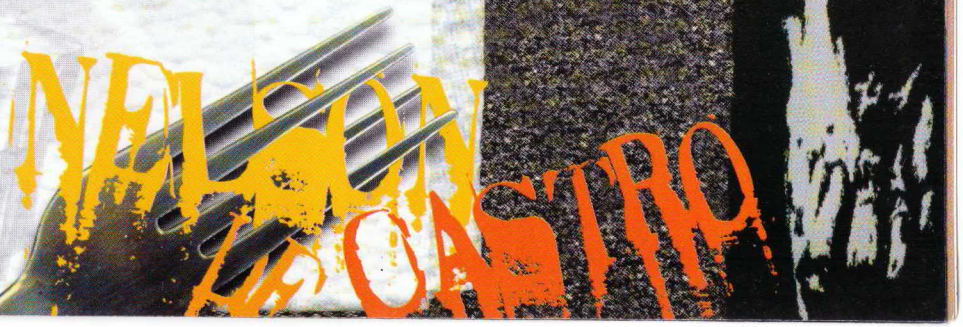
Essa cerveja tá acabando com minha memória. [risos]

Tudo bem. Eu refresco a sua memória: mais séries de cards de personagens da Marvel, inclusive uma exclusiva do Homem-Aranha, capas para revistas como *AC/DC* (Marvel Music), *X* (Dark Horse), sem falar que o Eudaemon foi convidado especial numa edição da Vampirella (Harris Comics). Problemas com um parente doente fizeram com que ele se desligasse do trabalho por algum tempo para se dedicar à família. Mas ele voltou em 98, desenhando uma história do Super-Homem a convite do amigo de farra Garth Ennis para *Superman 80-Page Giant* (DC Comics). A capa para a revista *Painkiller Jane* (Event Comics) ilustra esta reportagem. Em breve, estarão saindo novos cards de *Magic – The Gathering* e capas da revista do Pantera Negra (Marvel Knights), todas de autoria do nosso amigo.

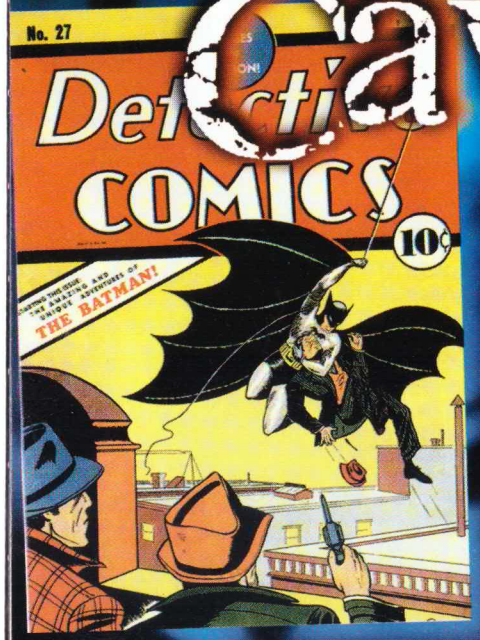
Eu gosto de fazer muitas coisas diferentes, então eu fico pulando de uma coisa pra outra: cards do Ash, uma edição de What If...? [revista da Marvel], *capa de Aliens, uma história dos X-Men...*

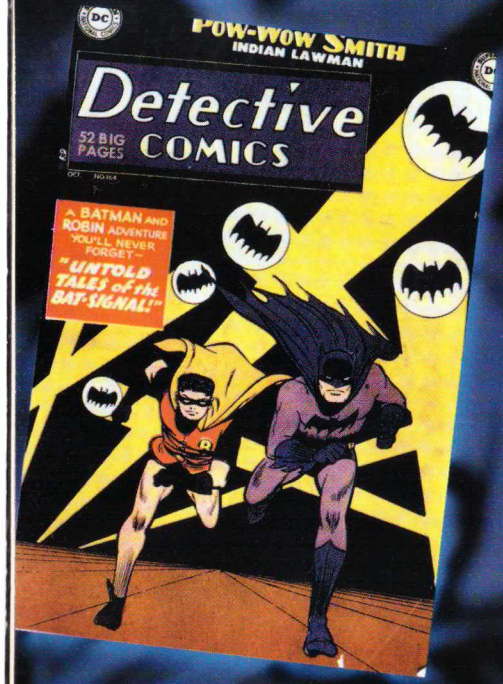
Nelson não esquenta muito. Está menos a fim de ser uma superestrela do que fazer muito bem aquilo de que gosta. É um profissional de talento, mas sabe curtir a vida. Em Nova York, a diversão é sair e esculhambar com os amigos desenhistas Amanda Conner (*Vampirella*) e Jimmy Palmiotti (*Ash*). Em seus últimos dias em Sampa, ia rever amigos e ouvir uma banda de rock pesado. De repente, ele é mesmo parente do Andreas Kisser. Só...

Garçom, traz a conta.



a arte de ser Cavaleiro das Trevas por 60 anos





Por Pedro Bahia

Batman está fazendo 60 anos? Parece que sim! Mas como tudo na **DC** que durou tanto tempo, virou conceito. O **Batman** de hoje é um algo. Um misto de muitas visões e contos, vivendo em um tempo indefinido. Ao contrário de um **Capitão América**, os personagens da **DC** se perderam em uma confusão tão grande de realidades alternativas e sobrepostas, que mesmo com todo o prestígio que a editora desfruta hoje, os leitores mais exigentes podem se sentir fora de sintonia com a **D**istinta **C**oncorrente.

O personagem é um espelho da editora. Muito propício que a revista em que apareceu pela primeira vez, a *Detective Comics*, empreste o seu nome à companhia. Foi com **Cavaleiro das Trevas**, de Frank Miller (1986), um retrato sombrio de Batman aos 50 anos de idade, que a **DC** passou a reconquistar em definitivo a sua posição na indústria de quadrinhos. Seu cinqüentenário gerou uma verdadeira revolução nos quadrinhos. No nosso país nunca se falou tanto em HQ, nem nunca foi tão *cool* ler gibi como nesta época. **Batman** de fato tem um poder que extrapola as páginas impressas.

Não me espantaria se a série da TV da década de 60, tão odiada pelos fãs no cinqüentenário, passasse a ser cultuada agora. O **Batman** de hoje se permite licenças poéticas que em outros tempos seriam ultrajantes. Só enfatizando, não me espantaria porque a série esbanja um charme que os filmes não conseguem. Tim Burton (*Batman*) só causou saudades nos fãs quando Joel Schumacher (*Batman & Robin*) provou que a coisa poderia ficar pior ainda. Burton conseguiu resgatar para o grande público um pouco do lado *dark* do Homem Morcego, e Schumacher, uma estética gay que sempre cercou o personagem.

Os desenhos animados de Batman produzidos por Bruce Timm e Paul Dini, estes sim, fizeram as pessoas perceberem toda a riqueza criativa que foi plantada em *Gotham City*. São um marco para animação na TV, clássico instantâneo! Nesta série são usadas referências tanto dos quadrinhos como dos filmes. A música-tema é a dos filmes de Tim Burton (composta por Danny Elfman, uma das coisas que se salva neles). Muitos elementos novos são colocados nos desenhos, e os torna mais estruturados do que hoje são as HQs. Arlequim, a apaixonada assistente do vilão Coringa, surgiu no desenho, e deve passar para o gibi agora. Em sua nova temporada, os desenhos tanto de Batman, como do Super-Homem trarão outros personagens do universo DC.

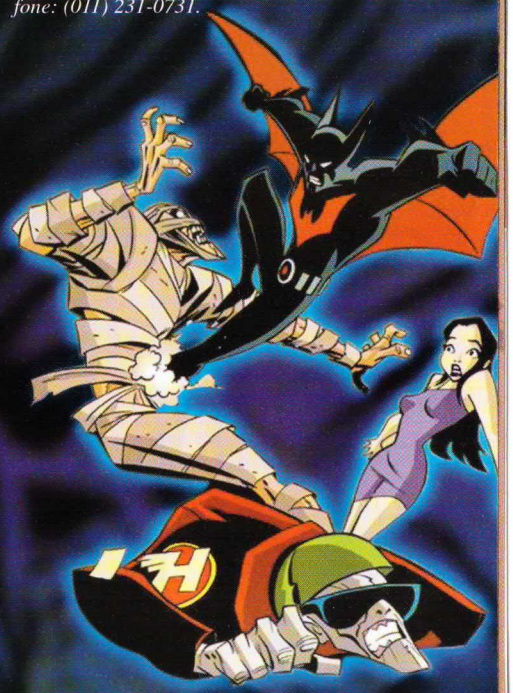
Enquanto isso na Batcaverna... acabou! A mansão Wayne veio abaixo no terremoto que devastou *Gotham*. Na série *No Man's Land* , a cidade é declarada fora dos limites dos Estados Unidos. A história pretende redefinir o universo de **Batman**. Com a cidade evacuada, alguns vilões partem, e passam a agir em outros lugares. A **Mulher-Gato**, por exemplo vai à Europa. Terra de Ninguém, como deve ser a tradução, é uma seqüência de histórias muito bem contadas, por uma nova leva de escritores, que incluem Bob Gale, o co-roteirista da trilogia *De Volta Para o Futuro*, e deu o pontapé inicial na saga.

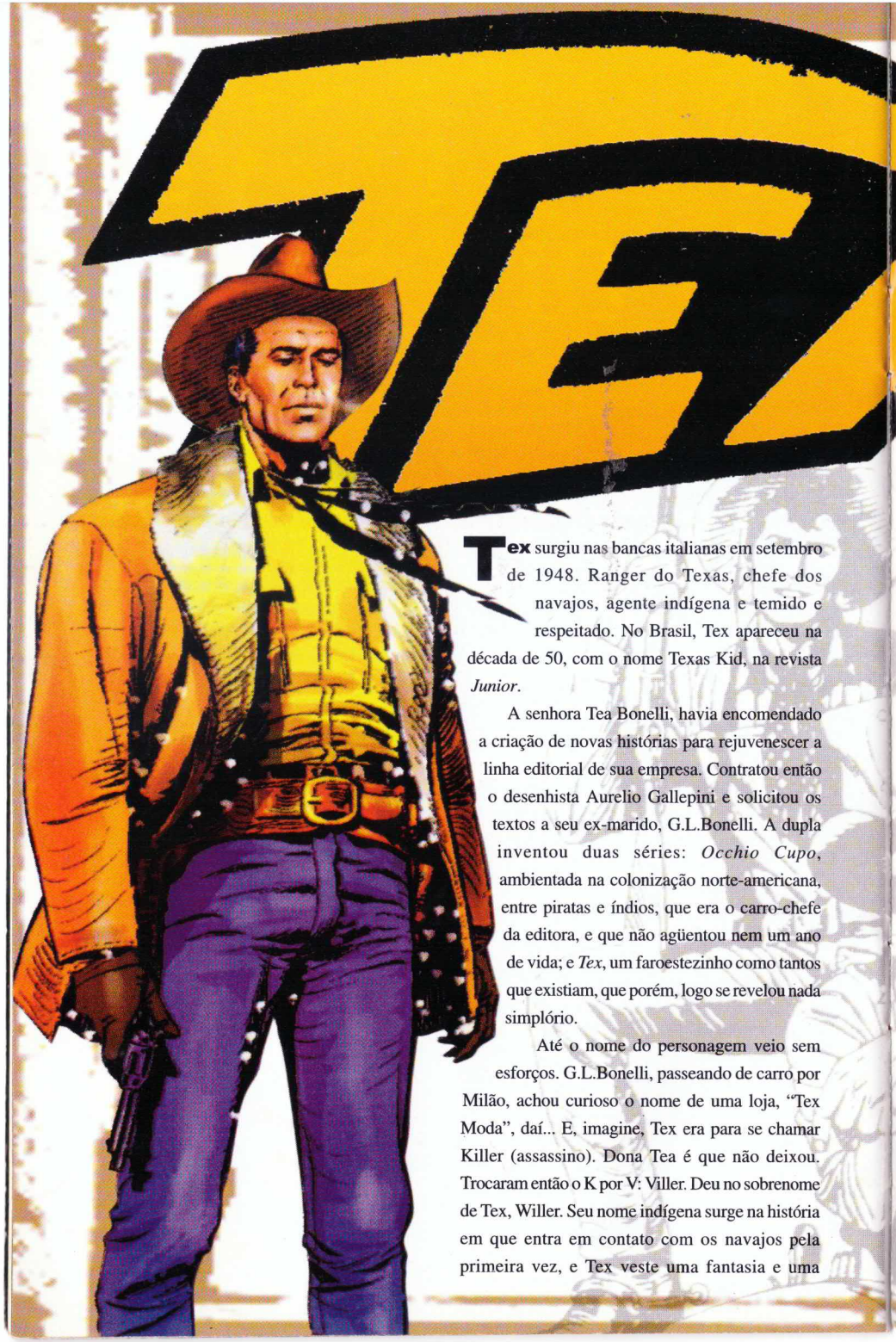
Caiu nas graças do editor Denny O'Neill, e dos leitores também. Uma nova **Batgirl** foi introduzida em meio ao caos de uma cidade dividida em territórios dominados por forças que sempre moldaram *Gotham*. Bob define a série como uma história sobre humanidade, sob uma óptica primal.

Mais cacos para o caleidoscópio Homem-Morcego. Este tipo de diversidade que foi um veneno para tantos personagens, parece ser um elemento do **Batman** de hoje. Comparado com os outros ícones máximos, **Super-Homem** e **Homem-Aranha**, ele deve durar mais tempo. Não só pela série animada *Batman Beyond*, nem por todas as realidades alternativas dos *Elseworlds do Hypertime* ou seja lá como chamem aquilo, mas porque ele pode ser qualquer coisa e ainda ser **Batman!**

Eventos

O *MIS* apresenta de 1º de julho a 1º de agosto a exposição **Batman – A Trajetória (A Visão do Artista Brasileiro).** A *Fábrica de Quadrinhos* promove uma série de *workshops*. Ocorre ainda a exposição **Batman – A Trajetória** no conjunto Nacional apresentando um panorama geral do personagem; depois esta exposição correrá o Brasil, começando por Porto Alegre no dia 12 de julho. **MIS:** *Av. Europa, 158 – SP – fone: (011) 881-4417. Conj. Nacional - Av. Paulista, 2073 - SP. Inscrições para workshop: Fábrica de Quadrinhos - R. Novo Horizonte, 311 fone: (011) 231-0731.*





TEX

O caubói italiano Tex celebra 50 anos de Oeste Selvagem

Por
Julio Schneider e
Franco de Rosa

Tex surgiu nas bancas italianas em setembro de 1948. Ranger do Texas, chefe dos navajos, agente indígena e temido e respeitado. No Brasil, Tex apareceu na década de 50, com o nome Texas Kid, na revista *Junior*.

A senhora Tea Bonelli, havia encomendado a criação de novas histórias para rejuvenescer a linha editorial de sua empresa. Contratou então o desenhista Aurelio Gallepini e solicitou os textos a seu ex-marido, G.L.Bonelli. A dupla inventou duas séries: *Occhio Cupo*, ambientada na colonização norte-americana, entre piratas e índios, que era o carro-chefe da editora, e que não agüentou nem um ano de vida; e *Tex*, um faroestezinho como tantos que existiam, que porém, logo se revelou nada simplório.

Até o nome do personagem veio sem esforços. G.L.Bonelli, passeando de carro por Milão, achou curioso o nome de uma loja, "Tex Moda", daí... E, imagine, Tex era para se chamar Killer (assassino). Dona Tea é que não deixou. Trocaram então o K por V: Viller. Deu no sobrenome de Tex, Willer. Seu nome indígena surge na história em que entra em contato com os navajos pela primeira vez, e Tex veste uma fantasia e uma máscara negra para não ser reconhecido por traficantes de armas. Os índios o batizam de Águia da Noite.

Lugares perdidos nos quais misteriosamente são conservados monstros pré-históricos, uma cidadela espanhola isolada do mundo e que remonta aos tempos dos conquistadores, vikings emigrados à América em séculos precedentes, sem esquecer a magia de Mefisto e elementos misteriosos, mágicos e de ficção científica — tudo isso fez de Tex uma saga ímpar na história do quadrinho mundial.

São três e bastante fiéis os parceiros fixos de Tex: os amigos Kit Carson, Jack Tigre e o filho Kit Willer. Kit Carson é o compadre mais freqüente das aventuras. Mais velho que Tex, Kit é um habil atirador mas atua com função de escada cômica. Também é retratado como um personagem cínico e resmungão, sobretudo quando o quarteto está completo.

O filho de Tex, Kit Willer foi introduzido na saga em plena época dos heróis juvenis. *Capitão Miki* e *O Pequeno Xerife* despontavam e parecia que cada série deveria ter seu pequeno protagonista. Idealizado como um pequeno Tex, para iniciar uma série independente, tornou-se mesmo um mero participante do quarteto. O navajo Jack Tigre, por sua vez tornou-se companheiro de Tex na aventura "A quadrilha dos Dalton", e logo lhe foi confiada a custódia do pequeno Kit Willer. E assim como Tex faz dupla com Carson, Kit faz dupla com Tigre.

A mãe de Kit foi Lírio Branco (Lilith, no original), filha de Flecha Vermelha, chefe dos navajos. Apareceu somente nas aventuras iniciais. E casou-se com Tex para evitar uma guerra com os brancos. Aparentemente, com a morte da esposa, Tex tornou-se um pouco misógino. Nas primeiras histórias, elas proliferavam.

Galep inicialmente se inspirou em Gary Cooper para criar as feições de Tex, mas o herói tem na verdade a cara do próprio Galep. Tex também possui seus inimigos. A começar por Mefisto e seu filho Yama que, adentrando no terreno da magia, são os que mais fizeram Tex suar para conseguir derrotá-los. Depois, o diabólico Proteus, o bandido transformista capaz de se disfarçar de qualquer pessoa. O Carniceiro, não por outra razão denominado Colecionador de Escalpos. O genial cientista denominado O Mestre. Mas o arquiinimigo de Tex, não há dúvidas, é Mefisto.

Apesar da longevidade, o verdadeiro sucesso do personagem chega com a estréia do argumentista Claudio Nizzi, em 1983, que logo substitui o titular G.L.Bonelli. Nos últimos anos, colaboraram para a revista Decio Canzio, diretor geral da Casa Editora Bonelli, mais Mauro Boselli e Michele Medda.

Hoje, *Tex* cavalga nas bancas brasileiras sob o selo da Mythos Editora e sob a batuta de Dorival Vitor Lopes, que já produzia a versão brasileira de para a Editora Globo fazia 12 anos. A Mythos inovou o visual das capas mas manteve a numeração e a continuidade das histórias de Tex exatamente de onde a Globo parou.

Pelo andar da carruagem, Tex não se aposenta tão cedo. O Oeste é um lugar vasto e inexplorado e ainda tem muitas histórias para contar.

BOLSA DE QUADRINHOS

A MALDIÇÃO DO SPAWN

A MALDIÇÃO DE SPAWN # 1 HH
(*Curse of The Spawn*, Image Comics/Todd McFarlane Productions)
Editora Abril, 1999
36 páginas
Preço: 3,00
História: *Limbo*, primeira parte de uma história que conta a origem do anjo vingador, Ângela.

Roteiro (Alan McElroy)

"Fedidão"?!? Fica meio difícil imaginar que um ano fale feito o Bem Grimm, mas se dependesse do roteirista Alan McElroy (um dos responsáveis pelo ótimo desenho do *Spawn* na HBO), ela poderia muito bem sair dizendo "Tá na hora do pau!" feito o integrante do Quarteto Fantástico. Ah, caso você nunca tenha lido *Spawn* e não saiba quem é Ângela, vai continuar sem saber mesmo porque a história é uma feijoada só: já começa no meio de uma ação que não explicada e não tem lá muito importância e, enquanto Ângela fica dando porrada numa aranha gigante, começa um flashback de vários períodos históricos que mais parece um pastiche bem jururu da origem da Mulher Maravilha de George Pérez. A falta de ritmo faz com que a surpresa do final nem seja um clímax – o leitor fica indiferente. McElroy não é ruim (o seriado de TV comprova isso), mas a sua *Curse of The Spawn* é chata.

Arte (lápis de Dwayne Turner; arte-final de Danny Miki; cores de Todd Broeker e Mike Nicholas)

Padrão Image de qualidade. A equipe de arte faz de tudo para que o desenho fique parecido com o do artista titular da revista *Spawn*, Greg Capullo. Assim, fazem um visual sujo, cheio de detalhes, com poses bombásticas e olhos enormes, de inspiração japonesa. O problema é que esquecem de dizer ao leitor o que diabos eles estão fazendo. As cenas de luta de Ângela com Argus são incompreensíveis. E quando McElroy diz que uma mulher colocou sua criança numa árvore, vemos a árvore e a mulher mas nunca a tal da criança. Falha de comunicação? As cores são um dos trunfos da Image, vivas e cheia de efeitos de brilho conseguidos na base do Photoshop. A diagramação, porém, assusta qualquer um que não esteja acostumado: você fica meio indeciso se segue a leitura da página pra direita, pra esquerda, pra cima ou pra baixo. Dica: tome uma aspirina quando terminar.

Edição

Papel bonito e um preço razoável se comparado a uma edição de uma concorrente da Abril. Os quadros coloridos não deixam o leitor se perder na hora de saber quem está falando o quê. Esperamos que, ao contrário de *Gen13/WildCATS*, em *A Maldição de Spawn*, a editora mantenha o resumo da edição anterior, como acontece nas edições originais.

Em suma

Estréia com chave de lata.

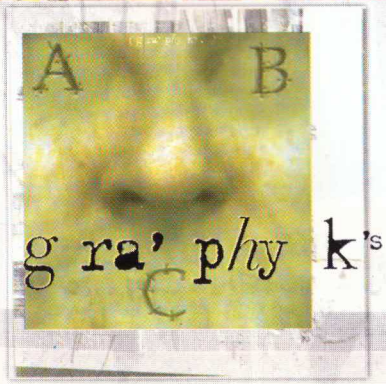
Revista GRáfICA
A MELHOR REVISTA DE ARTES GRÁFICAS

Você, que já a conhecia, deve estar morrendo de saudades. Você, que ainda não a conhece, ficará deslumbrado por seu porte e beleza. Ela voltou. E está esperando por você. Com certeza você não irá resistir a seu charme, ao contato com suas texturas, e principalmente a sua inteligência. Venha buscá-la o mais rápido que puder. Pois ela não foi feita para todos. Apenas alguns poucos poderão ter o prazer de possuí-la. Quer ser um deles? Então corra...

Agora com duas capas (uma de vestir), grandes orelhas, layout dinâmico, papéis da linha exportação, com gramatura alta para suportar os encartes. Esta edição, a de número 49, acompanha um encarte-envelope com cartões-postais (***Designers Classics in Postcards***) e outro encarte sobre tipografia (***Typographycka***), que se desdobra num pôster. A gramatura do papel impede a transparência da página posterior, valorizando as grandes imagens e forte chapados de cor. A nova **Gráfica** contém artigos e homenagens no visual ao megastar do design gráfico atual *David Carson*; o espetacular André François; um artigo sobre a escola-estúdio de ilustradores argentinos Seccion Aurea; um fotógrafo mineiro inovador: Carlos Teixeira, que faz um ensaio sobre a textura na fotoarquitetura. Enfim, **Gráfica** está de volta. Agora para ficar...
R$ 36,00

TIRAGEM LIMITADA

PEÇA JÁ A SUA!



Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998
São Paulo/SP – CEP 01420-002
Telefones: (011) 883.2142 e 3061.3893
Visite nossa loja. Ou peça pelo correio, acrescentando a taxa de R$ 5,00 para manuseio e postagem. Mande cheque nominal e cruzado, ou cheque-correio, em nome da COMIX BOOK SHOP e receba em sua casa a melhor revista de artes gráficas do planeta. Como essa taxa é fixa, aproveite para pedir outros itens que temos disponível em catálogo.